

# **INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL MONTERRICO**

## **PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE**



APLICACIÓN DEL MÓDULO “SOMOS ARTISTAS” BASADO EN LAS ARTES INTEGRADAS PARA POTENCIAR EL NIVEL DE CREATIVIDAD EN EL ÁREA DE ARTE Y CULTURA DE LOS ESTUDIANTES DEL 3<sup>er</sup> GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANEXO AL IPNM, SANTIAGO DE SURCO, UGEL 07.

### **TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

AGUIRRE MELO, Magdaluz Mirella

CABEZAS BASILIO, Janina Liset

CAJA CAJA, Cynthia Fabiola

MENDOZA SILVA, Sheyla Romina

MOSCOSO CONTRERAS, Katherine

Lima - Perú

2017

## **Agradecimientos y dedicatoria**

Queremos manifestar nuestros agradecimientos a nuestra asesora de investigación, Dra. Bertha Muñoz Limascca y a nuestra asesora metodológica, Lic. Fridolina Díaz Sebastián, quienes constantemente aportaron sugerencias para el planteamiento y el desarrollo de esta propuesta, así mismo, a las autoridades de la Institución Educativa Anexo al Instituto Pedagógico Nacional de Monterrico (IPNM), por permitirnos realizar la investigación en su institución y finalmente a nuestras docentes, quienes nos han compartido sus conocimientos y consejos a lo largo de nuestra formación profesional.

Agradecemos en primer lugar a Dios por darnos la fortaleza, sabiduría, paciencia y capacidad de comprensión en este largo camino de vocación; a nuestros padres que nos han brindado todo su apoyo moral y económico para alcanzar cada una de nuestras metas, a nuestros esposos e hijos que nos han dado la fuerza para culminar nuestra carrera profesional docente.

Mirella, Janina, Cynthia, Sheyla y Katherine.



3.2 Creatividad.....	20
3.2.1 Características de la creatividad.....	21
3.2.1.1 Fluidez.....	21
3.2.1.2 Flexibilidad .....	21
3.2.1.3 Originalidad .....	21
3.2.1.4. Elaboración .....	21
3.2.2 Medición de la creatividad.....	21
3.2.3 Potenciar la creatividad.....	21
3.2.4. Niveles de creatividad.....	24
3.2.4.1 Nivel expresivo. ....	25
3.2.4.2 Nivel productivo. ....	25
3.2.4.3 Nivel innovador. ....	25
3.2.4.4 Nivel emergente. ....	25
3.2.4.5 Nivel inventivo.....	25
4. Objetivos.....	26
4.1 Objetivo General.....	26
4.2 Objetivos Específicos.....	26
5. Hipótesis .....	27
5.1 Hipótesis General.....	27
5.2 Hipótesis Específicas .....	27
6. Variables .....	27
7. Definiciones Operacionales .....	38
II. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	41
1. Diseño .....	42
2. Criterios y Procedimientos de Selección de la Población y Muestra.....	44
3. Instrumentos.....	47
III. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	56
Conclusiones.....	81
Recomendaciones .....	82
Apéndices.....	90
- Instrumentos	
- Modelo de la experiencia	
- Evidencias	
- Matriz de consistencia	

## Índice de tablas

Tabla 1.	Operacionalización de la variable dependiente e independiente .....	29
Tabla 2.	Categorías e indicadores de la variable creatividad .....	34
Tabla 3.	Distribución general de los niveles y puntajes en relación con el pre y post test .....	35
Tabla 4.	Distribución de los niveles y puntajes en la categoría fluidez .....	36
Tabla 5.	Distribución de los niveles y puntajes en la categoría flexibilidad.....	37
Tabla 6.	Distribución de los niveles y puntajes en la categoría originalidad.....	37
Tabla 7.	Distribución de los niveles y puntajes en la categoría elaboración.....	38
Tabla 8.	Características demográficas según género de los estudiantes de 3 <sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM.....	45
Tabla 9	Características demográficas según edad de los estudiantes de 3 <sup>er</sup> a 6 <sup>to</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM.....	46
Tabla 10.	Cuadro de especificación de puntajes del instrumento en relación a nuestras categorías .....	49
Tabla 11.	Cuadro de comparación de instrumentos .....	52
Tabla 12.	Cuadro de validación de expertos .....	54
Tabla 13.	Índice de acuerdos .....	55
Tabla 14.	Resultados generales obtenidos en el pre test y post test de los estudiantes del 3 <sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, UGEL 07 .....	61
Tabla 15.	Resultados obtenidos en el pre test y post test en relación a la categoría fluidez de los estudiantes del 3 <sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, UGEL 07 .....	64
Tabla 16.	Resultados obtenidos en el pre test y post test en relación a la categoría flexibilidad de los estudiantes del 3 <sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, UGEL 07 .....	67
Tabla 17.	Resultados obtenidos en el pre test y post test en relación a la categoría originalidad de los estudiantes del 3 <sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, UGEL 07 .....	70

Tabla 18. Resultados obtenidos en el pre test y post test en relación a la categoría  elaboración de los estudiantes del 3 <sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, UGEL 07 .....	73
Tabla 19. Resultados obtenidos de la prueba t-student en relación con el pre test y post test de los estudiantes del 3 <sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, UGEL 07 .....	76
Tabla 20. Resultados obtenidos de la prueba t-student en relación a la categoría fluidez de los estudiantes del 3 <sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, UGEL 07 .....	77
Tabla 21. Resultados obtenidos de la prueba t-student en relación a la categoría flexibilidad de los estudiantes del 3 <sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, UGEL 07 .....	78
Tabla 22. Resultados obtenidos de la prueba t-student en relación a la categoría originalidad de los estudiantes del 3 <sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, UGEL 07 .....	79
Tabla 23. Resultados obtenidos de la prueba t-student en relación a la categoría elaboración de los estudiantes del 3 <sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, UGEL 07 .....	80

## Índice de figuras

Figura 1.	Características demográficas según género de la muestra.....	46
Figura 2.	Características demográficas según edad de la muestra .....	47
Figura 3.	Diagrama de barras de los resultados generales del pre test y post test.....	62
Figura 4.	Diagrama de barras de los resultados del pre test y post test, obtenidos en la categoría fluidez. ....	65
Figura 5.	Diagrama de barras de los resultados del pre test y post test, obtenidos en la categoría flexibilidad. ....	68
Figura 6.	Diagrama de barras de los resultados del pre test y post test, obtenidos en la categoría originalidad. ....	71
Figura 7.	Diagrama de barras de los resultados del pre test y post test, obtenidos en la categoría elaboración.....	74
Figura 8.	Diagrama lineal de los resultados de la prueba t-student en relación con el pre test y post test. ....	76
Figura 9.	Diagrama lineal de los resultados de la prueba t-student en relación con la categoría fluidez .....	77
Figura 10.	Diagrama lineal de los resultados de la prueba t-student en relación con la categoría flexibilidad.....	78
Figura 11.	Diagrama lineal de los resultados de la prueba t-student en relación con la categoría originalidad.....	79
Figura 12.	Diagrama lineal de los resultados de la prueba t-student en relación con la categoría elaboración .....	80

## **Introducción**

La presente investigación tiene por finalidad explicar los efectos de la aplicación del módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas, sobre el nivel de creatividad en el área de Arte y Cultura de los estudiantes en el aula de 3<sup>er</sup> grado de Primaria de la Institución Educativa Anexo al Instituto Pedagógico Nacional Monterrico (IPNM). Se ha tomado en cuenta las dimensiones de la creatividad, propuestas por Casillas (1996), siendo estas: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Dichas dimensiones son consideradas fundamentales para mejorar la capacidad del estudiante a la hora de resolver problemas, generando ideas novedosas y llevando a cabo un producto o resultado no convencional, a fin de desenvolverse tanto en su escolaridad como al término de este y así sea un ciudadano activo cuando se enfrente a la realidad de la sociedad.

Resulta necesario una experiencia que posibilite el desarrollo de esta variable, es así que la presente investigación propone la aplicación de la propuesta metodológica “Somos artistas” con la finalidad de potenciar su creatividad, desarrollando capacidades en el estudiante para formarse como un ciudadano competente, que no solo conozca sobre un problema sino que actúe frente a él al brindar ideas innovadoras, a través de la creación de diversos movimientos y sonidos, apreciación de sus creaciones y las diversas ideas de sus compañeros que se trabajan en las distintas disciplinas del arte, siendo estas: artes visuales, música, danza y teatro, de modo que se potencie el nivel de creatividad y se logre obtener estudiantes capaces de dar existencia a algo novedoso y solucionar problemas de su entorno.

El presente informe muestra la siguiente estructura: en la primera parte se presenta el marco teórico, en el cual se desarrolla el planteamiento del problema, los antecedentes y el sustento teórico, este último aborda el área de arte y cultura, arte integrado y creatividad, así como su importancia y sus características. De la misma manera se considera las disciplinas del arte y las estrategias elegidas para potenciar el nivel de creatividad en los estudiantes.

En la segunda parte se muestra la metodología de la investigación en la cual se describe el enfoque y diseño de la misma, los criterios y procedimientos de selección de la población y muestra; así como también la descripción del instrumento.

En la tercera parte se da a conocer los resultados analizados a partir de tablas y gráficos estadísticos. Además, se presentan las conclusiones, recomendaciones y las referencias citadas en la investigación.

## **I. MARCO TEÓRICO**

## 1. Planteamiento del problema

En nuestra sociedad no solo se requieren sujetos que sobresalgan por su buen rendimiento académico, sino aquellos que presenten perfiles originales; capaces de generar ideas creativas e innovadoras en los diferentes ámbitos laborales, así como también ser capaces de afrontar diversos obstáculos y resolver problemas a lo largo de su vida. Según Gagné (1996) menciona que “la creatividad puede ser considerada una forma de solucionar problemas, mediante intuiciones o una combinación de ideas de campos muy diferentes de conocimientos” (p. 7).

La educación va de la mano con la creatividad porque busca formar íntegramente al estudiante y guiar al ser humano para el progreso, pues mediante la experiencia en la educación, la creatividad puede ser desarrollada paulatinamente. Sin embargo, con una escuela tradicional, el estudiante se vuelve un ser pasivo al no desenvolverse libremente para desarrollar todo su potencial creativo y solo recibe la información que no analiza, ni reflexiona, tampoco genera una reconstrucción de todos los saberes recibidos. Así mismo, Bernal Vázquez (2006) afirma que “toda persona cuenta con un potencial creativo innato, que hay que estimular e incidir con un tipo de educación creativa, no sólo en el ámbito escolar sino también en el núcleo familiar y social”.

González (2006), nos dice que “la creatividad en el escenario educativo se convierte en el fundamento de lo resolutivo en los procesos de construcción del conocimiento.” Esto quiere decir que la creatividad va más allá del ámbito escolar, debido a que sus frutos se observan en todos los aspectos de vida de la persona, los cuales demuestran actitudes transformadoras, innovadoras, flexibles, motivantes, e ideas que lleven a formar proyectos y acciones en beneficio a su sociedad. Se plantea la creatividad y la educación como la mejor estrategia que dispone el ser humano para el desarrollo; sin embargo, la realidad en nuestro país es diferente debido a que los resultados del índice global de creatividad, dado por The Martin Prosperity Institute, muestra el reporte de cómo evoluciona la creatividad de los países, tomando en cuenta aspectos como la tecnología, el talento y la tolerancia para el progreso de los países, demuestran que a nivel general el Perú carece de personas con las características anteriormente mencionadas. Los resultados de los 139 países evaluados situaron al Perú en el puesto 69 con una calificación de 0.418 muy por debajo de otros países latinoamericanos como Uruguay en el puesto 26, Argentina en el 27, Nicaragua en el 32, Brasil en el 29, entre

otros, evidenciando el déficit que atraviesa nuestro país con respecto a la creatividad (“The Global Creativity Index” 2015, p. 3)

Robinson (2015) afirma que “la prioridad hacia las capacidades académicas por delante de las habilidades creativas y artísticas sigue vigente en nuestro sistema educativo actual”.

La conexión entre la educación y la sociedad sigue teniendo una brecha abierta, pues el currículo escolar desestima el arte y la creatividad, frente al desarrollo de un aprendizaje artístico, considerándose generalmente menos importante que aquellas otras que operan con el pensamiento racional, dando prioridad a las áreas de matemática y comunicación donde aun así los resultados previstos por las pruebas de Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) demuestran que los estudiantes no alcanzan los niveles de los estándares esperados.

Uno de los mayores problemas respecto a la educación artística en la actualidad es; precisamente, esta falta de valor curricular para las materias artísticas, reducidas a la música y la expresión plástica mientras otras áreas como la danza o el teatro aparecen como apéndices de la educación física o la lengua en vez de ser reconocidas como materias propias (Robinson. 2012 a, p.171).

Robinson (2012b) menciona que “la educación está reprimiendo los talentos y habilidades de muchos estudiantes y que está perjudicando su motivación para aprender.” (p. 171) Las instituciones educativas siguen arrastrando la creencia de que las materias de matemática y comunicación son asociadas al conocimiento intelectual y serán las que permitirán conseguir un mejor empleo, mientras que las disciplinas artísticas solo se vinculan a la expresión de sentimientos, donde las artes son solo importantes para entretener, mas no para desenvolverse en un trabajo que servirá para la vida. Sin embargo, estas creencias son erróneas, porque solo el aprendizaje que emociona y motiva a los estudiantes, será el que verdaderamente permanezca en ellos, las artes se vinculan al pensamiento cognitivo y a las ciencias, los cuales necesitan de los procesos creativos para seguir evolucionando.

La educación de nuestra actualidad debe partir de las necesidades personales de los estudiantes y debe apuntar a desarrollar y potenciar su creatividad, convirtiéndolo en un ser capaz de transformar el mundo creativamente. Para conseguir una sociedad con estudiantes que tengan la capacidad de solucionar un problema de su entorno, se debe promover la integración de las distintas disciplinas artísticas, tales como artes visuales,

danza, teatro y música, todo ello a partir de los dones y talentos que cada estudiante pueda tener, incitándolos a través de actividades que favorecen la imaginación, expresión corporal y espontaneidad, las cuales responden a cada disciplina.

Lo realmente verdadero es que todos los oficios se modifican al mismo tiempo que evoluciona nuestra sociedad para adaptarse al mundo de hoy, por ello se apunta a una educación que enseñe a los estudiantes el arte desde todas sus perspectivas para potenciar su creatividad, buscar sus talentos innatos, habilidades y verdaderas vocaciones con las que lograrán tener la capacidad de solucionar los problemas del día a día, siendo esta la única vía para motivarlos y prepararlos a los constantes cambios de nuestro país. Velásquez (2010a) sustenta que como “todas las capacidades humanas, la creatividad puede ser desarrollada y mejorada a través de estrategias pedagógicas innovadoras mediadas por el maestro.”

Ante lo mencionado, se considera necesario estimular al estudiante desde la primera infancia a mostrar curiosidad, crear e inventar soluciones nuevas ante situaciones que se presenten en su vida cotidiana a través de estrategias que responderán a cada una de las disciplinas del arte, mediante la formulación de preguntas y búsqueda de distintas alternativas de solución por ellos mismos.

Enseñar arte obedece a la necesidad humana de poder expresar ideas, creencias y valores, utilizando diversos lenguajes, permitiendo un equilibrio afectivo y el desarrollo de un espíritu creativo y lúdico, que está en constante descubrimiento y transformación de su identidad individual y social (Ministerio de Educación, 2010a, p. 6).

Las artes integradas funcionan como una herramienta en la actividad integradora porque se vinculan e interrelacionan cada uno de los elementos de las artes para el desarrollo de sensaciones y creaciones artísticas a través de las cuales los estudiantes puedan comunicarse.

El desafío de abordar la enseñanza y aprendizaje desde el área de Arte y Cultura como una necesidad humana, es que la persona sea capaz de representarse a sí misma y a su mundo a partir de las posibilidades ofrecidas por el arte, situando a este proceso de exploración y producción creativa con la necesidad de articular y asociar diversas disciplinas a un propósito específico.

Ministerio de Educación (2017a) menciona que “la separación de las disciplinas artísticas no es natural en el niño; se separa progresivamente en el adolescente, quien

es incentivado en el disfrute de las diversas disciplinas artísticas, suele inclinarse en la que siente que posee más habilidades”.

Las artes integradas son importantes en la educación porque trabaja con las disciplinas artísticas en conjunto y sin limitaciones, las cuales están entrelazadas mediante diversas actividades que respondan a cada una de estas y que estén enfocadas a que el estudiante pueda expresarse, dimensionar otros saberes, otras formas de hacer, pero sobre todo el conocer los límites de cada disciplina, fusionando y mostrando productos creativos, sorprendentes y liberadores. Así mismo, contribuye a la formación integral del estudiante, al desarrollo de su sensibilidad, a la interiorización de valores y al reconocimiento de su ser como una identidad propia vinculada a su cultura, fomentando permanentemente la inventiva y la ejecución de acciones ingeniosas, las cuales lograrán una solución y mejora para la sociedad.

Casillas (1996) afirma que “en la creatividad no solo se hace mención de la aplicación de técnicas ingeniosas, sino que al desarrollarla se incide en la adquisición de las características de la creatividad, tales como la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración”.

Las artes integradas desarrollan un potencial creativo en el estudiante, pues cada uno de los lenguajes artísticos es diferente a los otros; cada uno posee distintas técnicas, características, conocimientos y productos artísticos, los cuales a su vez proporcionan diferentes formas de expresión y comunicación de ideas. La integración de las disciplinas artísticas servirá como herramienta para la experimentación de los procesos creativos y campos de expresión, por eso se resalta la importancia de que todo niño tenga la oportunidad de gozar esta riqueza de las artes integradas y así pueda descubrir con cuál de ellos se adapta o tiene mayor inclinación, desarrollando sus habilidades, talentos y capacidades más sobresalientes.

A raíz de lo mencionado, la presente investigación logra que los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Primaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón Anexo al IPNM, incrementen su creatividad a través de ideas originales en favor a la resolución de los problemas presentados en su vida cotidiana.

A continuación, se plantea el problema de investigación ¿En qué medida la aplicación del módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas potencia el nivel de creatividad en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07?

## 2. Antecedentes

En este capítulo presentaremos una breve reseña de las investigaciones más relevantes, efectuadas en los últimos años, cada uno con aportes valiosos para la experiencia de vida y pedagogía. Entre las investigaciones consultadas encontramos la integración de diversas disciplinas artísticas para desarrollar el nivel de creatividad.

Liliana del Rosario Galván Oré, Lima-Perú (1983), en su investigación “Elaboración y validación de un programa de estimulación de la creatividad a través del drama creativo y la pintura para niños de 6 a 10 años”, promueve estimular la creatividad en el estudiante incluyendo la expresión musical y corporal, basándose en el área de educación por el arte. Utiliza un instrumento elaborado por Bullón “Prueba de creatividad – Drama” (INIDE), que mide la expresión creativa a través de actividades artísticas en niños. Este instrumento consta de una prueba de drama creativo y artes plásticas; sin embargo, la investigación solo toma la prueba de drama creativo que consta de dos partes; la primera, el juego de imaginación, donde se mide la imaginación y la originalidad y la segunda, el juego de sensibilidad, donde se mide la sensibilidad y la expresividad. La variable independiente está definida y desarrollada por el “Programa de estimulación de la creatividad a través del drama y la pintura” y la variable dependiente se mide a través del nivel de creatividad. Existen un incremento significativo en el nivel de creatividad que alcanzan los niños en la “Prueba de Drama Creativo” después de haber recibido el programa. El aporte significativo que le da a nuestra investigación es la aplicación de un taller, que posteriormente va mejorar a la variable dependiente, ya que nuestro trabajo también tiene la aplicación de un módulo que mejora la creatividad en los estudiantes.

Christine Montalant y Alessandra Rodríguez, Caracas-Venezuela (2006) en su investigación “La expresión plástica del niño, como herramienta para favorecer su aprendizaje y su desarrollo”, tiene como objetivo analizar las estrategias utilizadas por las maestras al manejar la expresión plástica para favorecer el desarrollo de las capacidades y aprendizajes del estudiante, donde se busca minimizar las debilidades y potenciar las fortalezas relacionadas con el área artística, lo cual permitirá favorecer el desarrollo del pensamiento y la creatividad. Se aplicó dos entrevistas y cinco registros de observación y se llegó a la siguiente conclusión: las artes plásticas se encuentran opacadas por otras actividades que parecieran desarrollar a los estudiantes de manera

cognitiva, pero el trabajo con el arte plástico puede generar mucho más que esas habilidades, por esa razón se le debe dar más importancia que a otras. La muestra se aplicó a dos maestras de Pre - Kinder una es de 3 y 4 años de edad y la otra es de 4 y 5 años de edad. La presente investigación permite analizar el desempeño de las docentes durante sus trabajos con la expresión plástica. El aporte significativo que presenta para nuestra investigación es la exteriorización de emociones, pensamientos o ideas, dentro de las artes plásticas, donde utiliza un lenguaje plástico y visual como: el dibujo y la pintura.

Juan Navarro, Murcia-España (2008) desarrolló una investigación titulada “Mejora de la creatividad en el aula de primaria” cuyo objetivo es demostrar la influencia que tiene la implementación de un programa en la mejora de la creatividad, donde se concluye que, pese a la complejidad sobre el tema de la creatividad, es necesario y efectivo movilizar programas, tácticas o metodologías que favorezcan la mejora de todos los niños. Dicha conclusión se obtuvo al aplicar el test de Torrance (TTCT) y una evaluación elaborada por Artola y otros, llamada PIC (Prueba de Imaginación Creativa) para identificar si los estudiantes tienen todas las características de la creatividad. La muestra fue a 90 alumnos entre niños y niñas, pertenecientes a un Colegio de Educación de inicial y primaria. En los resultados se observa que la creatividad mejora en los factores de fluidez, flexibilidad y originalidad, a su vez la investigación presenta un instrumento para maestros y niños que proporciona tareas y materiales con los que ayudan a expresar su potencial creativo. El aporte significativo fue conocer el manejo de la Prueba de Imaginación Creativa, donde se puede evidenciar el incremento de la creatividad. También que a través de la aplicación de un módulo todo individuo puede mejorar su creatividad.

Susana Fernández, Valladolid-España (2013) en su investigación “Educación artística y creatividad. Desarrollo de una propuesta de educación artística desde el arte contemporáneo”, busca estimular la creatividad y desarrollar la imaginación a través del conocimiento de obras contemporáneas, realizando producciones propias y favoreciendo la comunicación, la expresión de sentimientos y emociones a través de la educación artística. Presenta dos evaluaciones: una autoevaluación que realizan los mismos estudiantes después de una sesión de aprendizaje y otra realizada por la docente mediante una hoja de registro donde evalúa todo el proceso de la sesión. La propuesta didáctica “Pequeños grandes artistas” consta de sesiones en las cuales los estudiantes pueden entrar en contacto con el arte adaptándola a su contexto, la muestra está dirigida

a segundo ciclo de educación infantil de 4 años de edad. El aporte a nuestra investigación es que la creatividad actualmente es considerada una capacidad que se pueden desarrollar en todas las personas, donde puede estimularse a través propuestas innovadoras y originales.

Olga Quispe, Cuzco-Perú (2017) en su investigación “Interpretación de los valores estéticos del modelado y su estimulación en la creatividad de los estudiantes del 1° grado “A” de la institución educativa Cecilia Túpac Amaru” Santiago - Cusco.”, contó con una población de 44 estudiantes y con una muestra de 10 estudiantes. A través de esta investigación se concluyó que los estudiantes de educación básica estimulan su creatividad, generando capacidades e interés por el área de Educación Artística porque las propuestas artísticas planteadas individualmente por los estudiantes durante el proceso de la investigación con la técnica del modelado en pasta de sal, estimuló de manera positiva el desarrollo de la creatividad, dejando resaltar sus preferencias individuales en forma clara. Dichas conclusiones se obtuvieron al aplicar el desarrollo del tema con contenidos teóricos y prácticos donde la prioridad fue dar el espacio respectivo al estímulo que brindan los materiales y la técnica del modelado, expresando al máximo la originalidad en sus trabajos. El Instrumento fue el cuaderno de campo el primer instrumento para el recojo de información, donde se plasmó cada proceso de investigación, así mismo se utilizaron, grabaciones de audio, grabaciones de video entre otros. El aporte clave para nuestra investigación son las propuestas artísticas planteadas individual o grupal por los estudiantes, esto estimula de manera positiva el desarrollo de la creatividad en los estudiantes.

### 3. Sustento Teórico

#### 3.1 Área de Arte y Cultura

Desde tiempos antiguos, el arte ha sido representando por hombres y mujeres mediante diversas formas: sonidos, imágenes, palabras, acciones, entre otras, para manifestar ideas del entorno que los rodea e identifica. Son parte fundamental de la vida de las personas y están presentes en sus culturas y sociedades. Abarca desde lo más tradicional hasta lo más actual.

Ministerio de Educación (2016) menciona que “a través de las artes, las personas se han podido expresar, desarrollar su creatividad, comprender la realidad y desenvolverse en ella” (p. 129). Es por ello que se dice que el arte es fundamental en la educación de los estudiantes porque incorpora el incremento del potencial creativo que posee todo estudiante y que debe ser desarrollado plenamente. “Adquiere mayor importancia al demostrarse su acción determinante en el desarrollo de las capacidades y potencialidades que ellos poseen” (Morante, 2012, párr. 2). Es así que el arte invita al estudiante a ir explorando y descubriendo sus propias habilidades que posteriormente se verán reflejadas en una creación.

A través de las artes, las personas pueden identificar las distintas influencias culturales que los rodean y aceptarlas, además de indagar sobre su identidad cultural, reconocer quienes son, comparar como han ido evolucionando las sociedades y aprender a relacionarse con los demás.

**3.1.1 Competencias del área de arte y cultura.** Ministerio de Educación (2017b) menciona que el área de Arte y Cultura cuenta con dos competencias que deben ser desarrolladas por los estudiantes a lo largo de toda la Educación Básica Regular (EBR), las cuales vienen acompañadas de los estándares de aprendizaje, que indican el nivel de desarrollo que se espera que los estudiantes logren al finalizar un ciclo del año escolar.

Así mismo, los estándares de aprendizaje son un referente que guía la programación de actividades que permite la manifestación y el desarrollo de las competencias en los estudiantes.

**3.1.1.1 *Aprecia de manera crítica las manifestaciones artístico-culturales.*** Ministerio de Educación (2017c) define esta competencia como “la interacción entre el estudiante y las manifestaciones artístico-culturales para que puedan observarlas, investigarlas, comprenderlas y reflexionar sobre ellas” (p. 62).

A través de esta competencia, el estudiante va a poder desarrollar diversas habilidades para percibir, describir y analizar cualidades estéticas que le permitan entender el arte que está experimentado, además de comprender y apreciar el arte desde sus orígenes para un mejor conocimiento de nosotros mismos, de otras personas y de nuestro contexto o entorno, todo ello permitirá que el estudiante pueda emitir juicios de valor con fundamentos obtenidos en el proceso de apreciación.

Esta competencia implica las capacidades de: percibe manifestaciones artístico-culturales, la cual implica en usar los sentidos para observar, escuchar y describir las manifestaciones culturales; contextualiza manifestaciones artístico-culturales, la cual consiste en informarse de la cultura en que se origina la manifestación cultural para entenderla y poder crear algo con influencia y significado y por último reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico-culturales, la cual hace referencia a la interpretación que se le da a la manifestación emitiendo juicios de valor de lo que ha observado y analizado.

**3.1.1.2 *Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.*** Ministerio de Educación (2017d) señala que, a través de los lenguajes artísticos, el estudiante pone en práctica diversas habilidades que le permiten generar ideas fluidas con la aplicación de materiales, técnicas y elementos, en la cual hace uso de recursos y conocimientos que desarrollan en la interacción de su contexto o entorno con las manifestaciones artístico-culturales y los lenguajes artísticos, a fin de seguir desarrollando sus capacidades críticas y creativas.

Dentro de esta competencia encontramos las siguientes capacidades: explora y experimenta los lenguajes artísticos, la cual consiste en experimentar e improvisar con los diversos recursos, materiales y técnicas correspondientes a los lenguajes artísticos; aplica procesos creativos, la cual se evidencia al generar ideas para elaborar un proyecto artístico grupal o individual, teniendo en cuenta la intención de lo realizado y por último evalúa y comunica sus procesos y proyectos, la cual consiste en comunicar y compartir sus experiencias de lo realizado con sus compañeros para reflexionar sobre ello.

**3.1.2 Disciplinas del arte.** Las disciplinas del arte son una forma de expresar y producir un sentido de comunicación que contribuye al logro de competencias para el desarrollo de la capacidad de abstracción y pensamiento divergente en un contexto cultural determinado. Lowenfeld (2003, p. 5) define las disciplinas del arte como:

Recursos que comprometen y estimulan una serie de competencias que pueden ser abordadas desde otras áreas disciplinares. Es decir que pueden ser utilizadas por el docente como estrategias para plantear situaciones de enseñanza, para lo cual será necesario tener en cuenta el nivel de desarrollo cognitivo de los alumnos, los saberes previos, los esquemas de conocimiento, lo que pueden hacer por sí solos y lo que son capaces de hacer y aprender con ayuda.

Ministerio de Educación (2017e) menciona que “las disciplinas del arte promueven la construcción de discursos propios o colectivos, que se comunican a través de diferentes lenguajes, entre ellos la danza, el teatro, la música, la literatura, la poesía, la narración oral, la artesanía, el diseño, el arte digital, las artes visuales, el cine, la fotografía, los medios audio-visuales, el patrimonio, entre otros”.

Sin embargo, para esta tesis, se ha visto conveniente que, para el desarrollo de las capacidades del área de Arte y Cultura, se trabaje por medio de las disciplinas del arte, como lo son: las artes visuales, la danza, la música y el teatro, las cuales han sido propuestas por el Programa Curricular de Educación Primaria.

**3.1.2.1 Artes visuales.** Son las manifestaciones artísticas, expresivas y de percepción visual en la cual el individuo crea y recrea productos fantásticos mediante el uso de diversos materiales y técnicas que le permiten expresar sentimientos, emociones y percepciones en su contexto sociocultural.

Las artes visuales utilizan los conocimientos mediante los cuales se busca desarrollar capacidades motrices finas, descubrir emociones y diversas sensaciones y movimientos. Comprenden contenidos vinculados al dibujo, pintura, grabado, escultura, fotografía, entre otros; así como técnicas variadas para su aplicación. Se incorpora parte de la historia de las artes visuales, incluyendo a sus representantes y haciendo hincapié en el contexto en el que se desarrolló su obra. La observación y el análisis se realizan sobre la base de cada una de las disciplinas que son propias del lenguaje artístico. (Ministerio de Educación, 2010b, p.11)

3.1.2.1.1. *Elementos de las artes visuales.* Existen diversos elementos de las artes visuales, pero para nuestra investigación se ha considerado trabajar con los siguientes,

El dibujo, es un elemento que transmite de forma gráfica, pensamientos y sentimientos propios o ajenos, utilizando diversas técnicas.

Según Ministerio de Educación (2007a) las técnicas para trabajar el dibujo son las siguientes; presión del trazo, que consiste en líneas de diverso grosor e intensidad, así como variaciones tonales y efectos que muestran distancia, profundidad y volumen. Difuminado; que consiste en degradar la intensidad y la nitidez del trazo, se crean sombras con el polvillo del material con el que se dibuja permitiendo crear sensaciones de volumen y profundidad. Por último, trazos superpuestos; que consiste en trazar una línea sobre otra para un efecto de valoración menos sutil que con el difuminado, similar al trazo del grabado. Puede aplicarse tanto con materiales secos como con húmedos.

La pintura, es el arte de representar de manera gráfica con pigmentos, ideas, sentimientos y emociones reales o irreales.

Pintar es cubrir con materia o pigmento de color un objeto o soporte. La pintura artística sirve para representar un objeto, un ser vivo, un paisaje o elemento abstracto, para expresar ideas, emociones o sentimientos. Para ello, se utilizan líneas, formas, colores y texturas. (Ministerio de Educación, 2007b, p. 09)

Según Ministerio de Educación (2007c) las técnicas para trabajar la pintura son las siguientes; aguada; que consiste en lograr tonos, a través de capas superpuestas por tintas diluidas en distintos grados de concentración sobre la superficie humedecida. También se puede combinar capas con trazo de pincel, pluma o lápiz, para lograr la definición de la forma; acuarela, consiste en disolver la pintura en agua y se caracteriza por su translucidez. Témpera; es un material muy práctico y versátil, diluida en agua, sirve como reemplazo de tintas y acuarelas. Se puede aplicar sobre cualquier tipo de papel, madera e incluso piedra, aunque es recomendable que sea sobre superficies lisas. Acrílico; está compuesto por pigmentos y agua, aglutinado con resina sintética, de ahí su característica brillante. Se adhiere a cualquier superficie (cartón, papel, metal, vidrio), es impermeable, permanente y de acabado similar al óleo. Por último, óleo; es una pintura de secado lento que se aglutina con aceite y se disuelve con trementina vegetal.

El collage, es la superposición de diversos materiales sobre una base o superficie, que tiene como objetivo crear una nueva composición artística.

Sobre una superficie plana, ya sea tela, papel o cartón, se compone una imagen pegando fragmentos de materiales variados como: papeles de colores, retazos de tela, de fotografías, lana, recortes de revistas o periódicos, cartones, botones, cintas, etcétera. El collage también suele mezclarse con otras técnicas como el dibujo y la pintura. No hay una forma definida sobre cómo deben colocarse los retazos, estos pueden ser recortados, rasgados o superpuestos, según de la intención expresiva de autor. (MINEDU, 2007d, p. 16)

### **3.1.2.2 Danza.**

Desde sus orígenes la danza ha servido para comunicarse con sus deidades, porque tenía un valor mágico- religioso. Actualmente es un medio para comunicarse corporalmente, transmitiéndose con el movimiento, vestimenta y música ese algo que nosotros recibimos. De acuerdo al nombre, a los personajes y a la anterior clasificación, podemos encontrar el mensaje. (Ministerio de Educación, 2001, p. 20)

*3.1.2.2.1 Elementos de la danza.* Según Muñoz (2011b) los elementos de la danza son los siguientes; el cuerpo, es el lenguaje corporal humano una forma de expresión que abarca múltiples planos, es la comunicación espontánea e instintiva, pero al mismo tiempo calculada. El lenguaje corporal es un lenguaje que acompaña a toda expresión verbal y puede ser independiente del lenguaje de las palabras cuando actúa conscientemente con gestos mímicos en la vida cotidiana o en el ámbito artístico. El espacio, es el lugar para crear y ejecutar la coreografía, puede ser un espacio parcial, es decir, un espacio reducido o espacio total, donde puedan desplazarse y moverse por todo el espacio. Tiempo, es el momento de marcación que se utiliza para realizar un movimiento con o sin sonidos, puede ser corto, largo, adagio, piano, allegro, etc.

### **3.1.2.3 Música.**

La música es el arte de combinar con belleza los sonidos, teniendo como fin la transmisión de emoción y sentimientos a través de la impresión de “imágenes auditivas”, es decir la música, técnicamente está compuesta por una sucesión de tonos (melodía), organizados dinámicamente por el tiempo (ritmo) y completados por un acompañamiento (armonía), según reglas establecidas (Ministerio de Educación, 2002, p. 5)

La música es la producción de sonidos y silencios a lo largo de un tiempo, es una continuidad sonora que emite sensaciones agradables al oyente mediante las cuales se pretende expresar o comunicar un mensaje.

*3.1.2.3.1 Elementos de la música.* Según Ministerio de Educación (2002b) los elementos de la música son los siguientes; ritmo, es la estructura de dos o más sonidos organizados a un determinado tiempo. El ritmo está conformado por dos cualidades del sonido: intensidad y duración. Melodía, es la sucesión armoniosa de tonos, que satisfacen al oído y a la inteligencia, representa la parte sentimental de la música y está conformada por dos elementos: intervalo melódico y ritmo. Armonía, es la sucesión de acordes, (sonidos simultáneos) que subraya el sentido expresivo y significado estético total de la melodía.

#### **3.1.2.4 Teatro.**

El teatro es una de las actividades más adecuadas para la expresión del individuo, puesto que responde mejor a las manifestaciones espontáneas del alma infantil y es que mejor puede ayudarlo si queremos adecuarlo al natural proceso con el que niño tiende a desarrollarse y realizarse. (Rosas, 1998a, p. 5)

El teatro es una forma de comunicación verbal y corporal, donde se comparte grandes historias o hechos reales, de tal manera que se representa las acciones de los hombres, problemas humanos y sociales mediante personajes que desarrollan una escena. Permite al niño ofrecer un medio de expresión más completo porque reconoce su cuerpo y expresa lo que siente para mejorar la comprensión entre sus compañeros o los que lo rodean.

*3.1.2.4.1. Elementos del teatro.* Según Rosas (1998b) el teatro cuenta con los siguientes elementos; obra, actor y público (p.13).

La obra es considerada como el fruto o resultado de un trabajo. Algunas creaciones son elaboradas por un grupo de creadores que intervienen para llevar a cabo su elaboración, siendo el proceso en el que se llega a la creación de una obra teatral, interviniendo para ello todos los integrantes del grupo teatral: actores, directores escenógrafos, músicos, etc. En las Instituciones de Educación primaria, es importante las creaciones colectivas donde cada estudiante aporta con ideas para crear o recrear una obra teatral, permitiendo esta acción valorar el trabajo de los estudiantes, el trabajo colaborativo, elevar la autoestima y potenciar la creatividad. Actor o emisor, es un elemento necesario para que se pueda desarrollar y comunicar la historia porque serán

los que representen cada uno de los personajes de la obra teatral, a través de acciones, diálogos, emociones y energía. En la Educación primaria los estudiantes asumen el papel de actores, quienes, al representar dichos papeles, observarán el poder de la expresión corporal y el desarrollo de emociones, mejorarán la fluidez de ideas y palabras. Público o receptor, son las personas que asisten a espectar una obra teatral porque resulta ser el elemento más importante y necesario para que la representación transmita mensajes y este sea aceptado.

**3.1.3 Artes integradas.** El arte ha sido utilizado en la escuela como el medio para la enseñanza de técnicas y procedimientos, que desde luego son importantes, pero no son el único fin porque en la actualidad se trabaja con el concepto de artes integradas, a través de las cuales se busca romper los esquemas, trabajando de forma individual cada disciplina artística para implementar un trabajo, crear producciones individuales y colectivas, interpretar y reinterpretar la de otros, lo que permite al ser humano comunicar mensajes, ideas y sentimientos pertinentes a su realidad personal y social.

Las artes integradas funcionan como una herramienta porque se interrelacionan cada una de las disciplinas artísticas para el desarrollo de creaciones que le permitan al estudiante comunicarse. Como lo menciona Ministerio de Educación (2016) “el arte permite el desarrollo de la creatividad” a través de las diversas disciplinas que el mismo Programa Curricular ofrece, pero trabajar estas disciplinas por separado no es recomendable en el estudiante de primaria, porque no va a permitir que conozca las diversas técnicas correspondientes a cada una de ellas para posteriormente inclinarse a la que siente que posee más habilidades.

Las artes integradas son importantes en la educación porque trabaja con las disciplinas en conjunto y sin limitaciones, las cuales son desarrolladas a través de diversas actividades que permiten que el estudiante pueda comunicarse, expresarse, conocer nuevos saberes, demostrar sus sentimientos y emociones plasmados en sus productos, reconocer a través de lo realizado su identidad cultural, pero sobre todo generar ideas sorprendentes e innovadoras frente a cualquier situación que se presente en su cotidianidad.

Las artes integradas, como su nombre lo indica, son el resultado de la deslimitación de los distintos lenguajes artísticos, enfocados en pos de una integración, que desde nuestro particular punto de vista formativo y propositivo, se entiende como un nuevo formato, es decir, un nuevo discurso que sirve para dimensionar otros

saberes, otras formas de hacer, pero, sobre todo, otras formas de conocer (Báez, Benavente y Miranda, 2015, p. 73).

La integración de las artes es conocida como el arte interdisciplinar porque involucra ir más allá de lo cotidiano a través de experiencias innovadoras. Tiene que ver con la síncrexis, la cual busca en un mismo momento, vincular al menos dos o más elementos lingüísticos diferentes para elaborar un solo concepto. Espinosa (2012) define las artes integradas como unidas por un punto de interacción en el que se transita el cruce de lenguajes, la interlexicalidad de los mismos, así como una fusión y síncrexis de sus fronteras, desdibujando los límites formales de sus discursos.

Una educación integral propone la instrucción formal necesaria a cada disciplina; la música, la danza, el teatro y las artes plásticas, para despertar la conciencia del estudiante como sujeto moral y espiritual, persiguiendo en ellos estimular y desarrollar la capacidad creativa de la persona en el orden de la sensibilidad, la inteligencia y el espíritu, para hacer posible la influencia efectiva del arte, el saber y la cultura en general en el ámbito social en el que se desenvuelve (Centro de Artes Integradas – CAI, 2012).

Las artes integradas potencian la creatividad en el estudiante porque cada una de las disciplinas es diferente a la otra, cada una posee técnicas, características y conocimientos que enriquecen y proporcionan diferentes formas de expresión y comunicación de ideas. Además, como lo menciona Velásquez (2010), la creatividad al ser considerada como una capacidad, puede ser desarrollada y mejorada a través de diversas estrategias pedagógicas mediadas por el docente, las cuales estarás inmersas con las disciplinas del arte.

**3.1.4 Proceso didáctico del arte.** Rodríguez (1995a) afirma que, para desarrollar el potencial creativo, es necesario descubrirlo utilizando una metodología que consta de seis procesos, los cuales ayudan a encontrar el propio ser, es decir, aquellas facultades creadoras que siempre se ha poseído, sin saberlo. A continuación, se presentará cada uno de ellos:

**3.1.4.1 Cuestionamiento.** Rodríguez (1995b) explica que para crear se debe tomar distancia con respecto a la realidad presente, preguntándose por qué es como es y si pudiera ser de otra manera (p. 90).

Este primer paso permite que el estudiante pueda identificar un problema y verlo desde otro punto de vista. El cuestionamiento es considerado como el resultado

de la inquietud o la curiosidad que el estudiante va a mostrar, consiguiendo buscar respuestas para mejorar, crecer, desarrollar su capacidad de ver más allá de lo que las superficies le ofrecen.

**3.1.4.2 Acopio de datos.** Rodríguez (1985a) afirma que en esta etapa se recopila la información necesaria para llevar a cabo el proyecto, es la etapa de la observación en viajes, lecturas, experimentos y conversaciones con conocedores del tema (párr. 18).

Los estudiantes deben tener y mostrar inquietud de conocer o modificar algo ya conocido por algo innovador, para que salga al campo a explorar, conocer los usos o necesidades que puede ofrecer dicho objeto que se desea modificar.

**3.1.4.3 Incubación.** Rodríguez (1985b) menciona que:

Esta etapa es de calma aparente, pero en realidad dentro de la mente se están gestando ideas. Se compara a esta etapa con la de un embarazo, porque al término del mismo la mujer, se dice coloquialmente “da a luz”, de la misma manera en que una mente creativa se ilumina con una idea (párr. 21)

La incubación, es un periodo de espera en el que el material acumulado debe sedimentarse, por lo que se requiere de una concentración, meditación y asimilación.

**3.1.4.4 Iluminación.** Rodríguez (2007) la define como la intuición que surge de repente como reestructuración del campo perceptivo. Es la experiencia de una súbita claridad, de un súbito dinamismo, de una liberación de energía y de un gozo cercano a la felicidad.

La iluminación, es donde la inspiración aparece y estalla el acto creativo.

**3.1.4.5 Elaboración.** Rodríguez (1995) señala que se debe probar la hipótesis o realizar la idea novedosa. Esta fase es larga y muy complicada, requiere de gran disciplina, compromiso, organización, y capacidad de allegarse los medios (p. 90).

Es la llegada de la idea luminosa a la realidad, ya que consiste en que el estudiante realice lo que ha estado pensando y analizando poniendo todas sus habilidades para realizar ese producto creativo, utilizando los materiales que ha escogido libremente, bajo un acompañamiento, aliento, ayuda, si así lo solicitan, pero no dirigirlos ni juzgarlos.

**3.1.4.6 Comunicación.** Rodríguez (1995d) asevera que dar a conocer lo creado, será valioso por original interesante para otras personas además del creador (. 90).

La esencia de la creatividad resulta ser lo nuevo y lo valioso, debido a que en esta fase el estudiante da a conocer su “nueva creación” para reconocerla como valiosa o

útil para la sociedad. Esta última etapa es importante y necesaria porque abre la posibilidad de que el estudiante explique lo que hizo, cómo lo hizo y por qué lo hizo, lo que complementa su producción artística y da por terminado el proceso que empezó con una curiosidad, admiración o pregunta.

### **3.2 Creatividad**

La creatividad proviene del término latino “creare” que en español significa crear, la cual ha tenido diversas definiciones a lo largo del tiempo. Al inicio se consideraba que la creatividad correspondía al arte porque se le vinculaba con la creación de nuevas cosas, surgiendo la creencia de que sólo es creativo el artista, por lo que se convirtió en sinónimo de creador; sin embargo, en el siglo XX se empieza a considerar que las personas activas de otros campos de la cultura pueden ser creativos también y así lo afirma Tatarkiewicz (1997) diciendo que la creatividad es posible en todos los campos de la producción humana. A partir de este punto se instituye a la creatividad como una capacidad humana en lugar de un don divino. Por ello, De la Torre (1991) sustenta que la creatividad es la capacidad y actitud para generar ideas nuevas y comunicarlas.

A raíz de esto, la creatividad en el ámbito educativo puede ser vista desde múltiples connotaciones, sociales, psicológicas, filosóficas, artísticas y científicas, las mismas que se originan en la necesidad o problema, se desarrollan en la interacción de la persona con el entorno y se consuman en la participación y proyección hacia los demás. De la Torre (2006) menciona que la creatividad es un bien social, una decisión y un reto de futuro. Entonces, se entiende que la creatividad es apostar por un futuro de progreso, de justicia, de tolerancia y de convivencia.

Los ejes vertebradores de la creatividad son la persona, el proceso, el ambiente o medio y el producto, los cuales forman una espiral interactiva en torno al fenómeno de la creatividad, volviéndose capacidad en la persona, estímulo en el medio, secuencia en el proceso y valor en el producto. De la Torre (2001) hace mención que la creatividad es como una huella personal donde el individuo potencia su mente gracias a su actitud abierta y flexible; aprovecha los estímulos del contexto y la sociedad para revertirlo en un proyecto original.

Asimismo, Guilford (1952) afirma que la creatividad está dentro del pensamiento divergente, es decir, busca la mejor solución para resolver problemas a los que se enfrenta el individuo. Las aptitudes que se verán reflejadas en las personas creativas al momento de buscar una solución son las características de los creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente.

**3.2.1 Características de la creatividad.** Casillas (1996a) afirma que “para desarrollar la creatividad no es sólo emplear técnicas; sino, que implica varios aspectos del pensamiento”. Las características más importantes del pensamiento creativo son las siguientes:

**3.2.1.1 Fluidez.** Casillas (1996b) indica que la fluidez es una característica donde el estudiante busca dar diversas ideas a través de su pensamiento divergente a fin de tener mayores opciones para dar respuesta a un problema, de tal manera que resulte más fácil llegar a la idea creativa o innovadora.

**3.2.1.2 Flexibilidad.** Casillas (1996c) afirma que en esta característica de la flexibilidad el estudiante busca tener una visión más amplia a la que comúnmente ha tenido para seleccionar la idea innovadora, implica que el estudiante tenga la capacidad de dar respuestas con diferentes categorías.

#### **3.2.1.3 Originalidad**

Es el aspecto más característico de la creatividad y que implica pensar en ideas que nunca a nadie se le han ocurrido o visualizar los problemas de manera diferente; lo que trae como consecuencia poder encontrar respuestas innovadoras a los problemas. (Casillas, 1996d, p. 4)

**3.2.1.4. Elaboración.** Casillas (1996e) afirma que consiste en añadir elementos o detalles a ideas que ya existen, modificando alguno de sus atributos.

Es la capacidad de profundización y consolidación de una idea, porque busca el perfeccionamiento y la precisión de la idea.

**3.2.2 Medición de la creatividad.** Los procedimientos más frecuentes para evaluar la creatividad se basan en la cantidad de respuestas insólitas u originales es capaz de dar el sujeto a preguntas como “¿Cuántos usos cree que pueden darse a un ladrillo?” Este tipo de test revela resultados que apuntan a dos “estilos” mentales: el convergente y el divergente, donde la persona de pensamiento convergente tiende a abordar los problemas de una forma lógica y a establecer relaciones convencionales, brindando respuestas correctas y comunes, mientras que los que tienen un pensamiento divergente

tienden a utilizar juicios ilógicos o marginales, buscando soluciones únicas y reveladoras.

En coherencia con las definiciones de la creatividad, las variables más frecuentemente utilizadas para medir la creatividad son la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración. Pero, además, otros aspectos que también pueden ser considerados para ser medidos son:

- La sensibilidad, la cual es la capacidad de captar los problemas, mostrar apertura frente al entorno, la cual es una cualidad que enfoca el interés hacia personas, cosas o situaciones externas al individuo.
- La redefinición, que permite a la persona demostrar su habilidad para entender ideas, conceptos u objetos de manera diferente a como se había hecho hasta entonces, aprovechándolos para fines completamente nuevos.
- La abstracción, se refiere a la capacidad de analizar los componentes de un proyecto y de comprender las relaciones entre esos componentes, es decir que se extraen detalles de un todo ya elaborado.
- La síntesis, lo opuesto a la abstracción, es la capacidad de combinar varios componentes para llegar un todo creativo, es decir que es un proceso que partiendo del análisis de los elementos de un problema es capaz de crear nuevas definiciones concluyentes de la realidad del asunto estudiado.

**3.2.3 Potenciar la creatividad.** Como toda capacidad, la creatividad puede ser estimulada para lograr ser potenciada al máximo y así el estudiante tenga la misma continuidad a la hora de resolver problemas, haciendo usos de sus facultades para crear ideas innovadoras.

Las estrategias son mediadas por el docente para fortalecer y potenciar la creatividad. Velásquez (2010b) dio a conocer 10 formas en las que se puede estimular la creatividad en el estudiante, tales como:

- Estimular la participación en los procesos de aprendizaje, tiene como fin, el involucrar a los estudiantes en una serie de iniciativas y acciones educativas orientadas por el profesor, para contribuir al desarrollo de la creatividad: métodos activos, los cuales se caracterizan por convertir a los estudiantes en actores directos del proceso de enseñanza y aprendizaje, al hacer que investiguen por sí mismos, pongan en juego todas sus potencialidades y sus propios intereses, necesidades o curiosidades.

- Brindar estímulos de aprendizaje, lo cual se refiere al conjunto de actividades, recursos o métodos que reflejan una unidad de aprendizaje o lección. Para el logro de éste, es importante crear escenarios considerados reales y contextualizados, que ayuden al desarrollo de capacidades, destrezas y actitudes de los estudiantes, para que los contenidos o procesos dentro de un contexto significativo sean más fáciles de interiorizar de tal manera que vaya creando una parte de su profesional posterior.
- Realizar ejercicios de desarrollo del pensamiento y habilidades cognitivas, para que el estudiante a través de procedimientos pueda adquirir, retener y recuperar diferentes tipos de conocimientos y ejecución, lo cual supone capacidades de representación (lectura, imágenes, habla, escritura y dibujo) y capacidades de selección (atención e intención).
- Estimular la innovación como desafío, y así la capacidad de transformar, entender y aplicar eficazmente su creatividad, controlando a la vez sus emociones como fuente de energía humana, información, conexión e influencia, den solución a los problemas profesionales que puedan presentar en su futuro.
- Agudizar la observación, es el modo natural que todas las personas tienen de explorar el mundo y acercarse al conocimiento. Este proceso se reproduce en el desarrollo de cada individuo, ya que no nacemos con la capacidad de observar, es una potencialidad que traemos y que se va construyendo en el crecimiento, es por ello que resulta sumamente importante que el estudiante pueda tener interacción con variedades de formas, cuerpos, líneas, colores, sonidos, imágenes, entre otros, que estimulan el campo visual, ejercitan la visión y la mirada como componentes básicos para el desarrollo de la observación.
- Motivar a los estudiantes a escribir, es dar forma a las ideas para manifestar pensamientos, sentimientos, situaciones particulares, acontecimientos humanos, propósitos, intenciones, aspiraciones, deseos, esperanzas, sueños, expectativas; es, además, recrear la realidad. La escritura es un instrumento mediante el cual la persona se expresa a sí misma; según el contexto, describe lo que le rodea.
- Estimular la autoestima, consiste en la valoración de sí mismo, la confianza de la persona en su ser, basado en el conocimiento real de sus posibilidades y potencialidades, fortalezas y debilidades para que pueda desenvolverse en las clases libremente y sin nada que lo perturbe a lograr sus ideas y productos creativos.

- Estimular la iniciativa como actitud humana, ayuda a idear y emprender actividades, dirigir acciones; es la disposición personal para protagonizar, promover y desarrollar ideas en primer término y para ello se deben tener en cuenta el liderazgo (acción de gestión y conducción), la anticipación (capacidad de previsión y visualización); naturalismo (expresión de espontaneidad e improvisación de calidad), la vanguardia (acción y reacción inmediata, liderar procesos) y la intuición (percepción anticipada, orientación preconscious). De acuerdo con lo anterior, la perspectiva de la iniciativa se relaciona con agilidad que tiene el estudiante para tomar medidas; dinamismo y actividad; competencia y recursos para resolver problemas de forma pertinente y divergente.
- Estimular la formulación de preguntas porque permite que los estudiantes desarrollen sus propias ideas, favorecen la construcción y re-construcción de los conocimientos. Para que esto ocurra en el proceso de enseñanza y aprendizaje, es necesario tener presentes algunos tipos de preguntas las cuales van generando de forma creciente la capacidad de dar soluciones a problemas a través del propio cuestionamiento del estudiante, provocando que broten ideas fuera de lo común, únicas y relevantes. Los tipos de preguntas son los siguientes: Preguntas de conocimiento, las cuales tienen como propósito el descubrimiento y ordenamiento de hechos individuales; preguntas de razonamiento, que persiguen el reconocimiento de interrelaciones y preguntas-problema, que obligan al estudiante a enfrentarse con un fenómeno, lo llevan a adoptar una actitud productiva ante el estudio y estimulan el razonamiento sistemático.
- Estimular la fluidez en el estudiante ayudará a producir ideas o soluciones posibles en cantidad y calidad de una manera permanente y espontánea. Además que el estudiante podrá tener el proceso de generación de descubrimientos sin interrupciones; es decir, en suma, lo cual refleja la productividad del pensamiento en la búsqueda de contradicciones y la solución de problemas en un contexto.

**3.2.4. Niveles de creatividad.** La creatividad consta de distintos niveles, los cuales son resultado de la transformación y/o alteración del medio. Logran integrar al sujeto, el medio, el proceso y el problema, haciéndose más presentes en el producto. Responden a la incógnita de cómo se manifiesta el talento creativo o la conducta creadora en la persona.

Taylor (1964a) estableció 5 distintos niveles que evidencian la creatividad, años más tarde fueron complementados por Torrance. A continuación, procederemos a explicar cada uno de ellos.

**3.2.4.1 Nivel expresivo.** Taylor (1964b) indica que en este nivel expresivo el estudiante es capaz de descubrir nuevas formas de manifestarse permitiéndolo autoidentificarse y comunicarse con el ambiente. Lo más importante es el proceso de crear. (p. 7).

**3.2.4.2 Nivel productivo.** Taylor (1964c) afirma que en el nivel productivo el estudiante logre obtener un producto con detalles que lo hacen más apto y atractivo, es decir un producto original. El estudiante se caracteriza por la fluidez en cuanto a palabras, ideas y expresiones. (p. 7).

**3.2.4.3 Nivel innovador.** Taylor (1964d) indica que el estudiante en este nivel innovador transforma su entorno a través de la flexibilidad ideacional y un alto grado de originalidad. Indicando resultados únicos y relevantes. (p. 7).

**3.2.4.4 Nivel emergente.** Taylor (1964e) indica que en este nivel el estudiante propone algo nuevo a partir de ideas creativas. Aquí el innovador desarrolla nuevos principios o supuestos, caracterizándolos por el talento e ingenio que presentan. (p. 7).

**3.2.4.5 Nivel inventivo.** Taylor (1964f) afirma que el estudiante en este nivel supera las expectativas lógicas, manipulando determinados elementos del medio. Este nivel de creatividad con valor social, se manifiesta en descubrimientos científicos (p. 7).

## **4. Objetivos**

### **4.1 Objetivo General**

Determinar en qué medida la aplicación del módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas potencia el nivel de la creatividad en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07.

### **4.2 Objetivos Específicos**

Determinar en qué medida la aplicación del módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas potencia el nivel de creatividad en la dimensión fluidez en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07.

Determinar en qué medida la aplicación del módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas potencia el nivel de creatividad en la dimensión flexibilidad en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07.

Determinar en qué medida la aplicación del módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas potencia el nivel de creatividad en la dimensión originalidad en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07.

Determinar en qué medida la aplicación del módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas potencia el nivel de creatividad en la dimensión elaboración en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07.

## **5. Hipótesis**

### **5.1 Hipótesis General**

La aplicación del módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas potencia el nivel de creatividad en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07.

### **5.2 Hipótesis Específicas**

La aplicación del módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas potencia el nivel de creatividad en la dimensión fluidez en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07.

La aplicación del módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas potencia el nivel de creatividad en la dimensión flexibilidad en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07.

La aplicación del módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas potencia el nivel de creatividad en la dimensión originalidad en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07.

La aplicación del módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas potencia el nivel de creatividad en la dimensión elaboración en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07.

## 6. Variables

**Variable Independiente:** Módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas.

**Variable Dependiente:** Creatividad en el área de Arte y Cultura, las cuales tiene como dimensiones:

- Fluidez
- Flexibilidad
- Originalidad
- Elaboración

### Operacionalización de las Variables

A continuación, se presenta la tabla de operacionalización de las variables.

Tabla 1.

*Operacionalización de la variable dependiente e independiente.*

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
Módulo “Somos artistas”, basado en las artes integradas	Son el punto de interacción en el que se transita el cruce de los lenguajes artísticos, la interlexicalidad de los mismos, la fusión y síncrexis de sus fronteras, desdibujando los límites formales de sus discursos. (Espinoza, 2012)				
Creatividad	La creatividad radica en la capacidad y actitud para dejar una huella personal, institucional o	La creatividad se mide a través de las puntuaciones obtenidas en las dimensiones de fluidez, flexibilidad, originalidad	1. Fluidez	- Produce la mayor cantidad de ideas con diversas características. - Produce ideas divergentes frente a una situación poco estructurada.	09 - 12 05 - 08 00 - 04

social. (De la Torre, 2001)	y elaboración de la Prueba de Imaginación Creativa para niños (PIC – N)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Produce ideas o respuestas fluidas.</li> <li>- Produce ideas estableciendo relación con la palabra.</li> </ul>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Propone diferentes usos para dar solución a un determinado problema.</li> </ul>	
	2. Flexibilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Produce ideas de diversas categorías o temas para dar solución a un problema o situación.</li> </ul>	09 - 12 05 - 08 00 - 04
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Produce diversas ideas espontaneas.</li> <li>- Propone diferentes finales superando la propia rigidez.</li> </ul>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Produce respuestas frente a un problema o situación.</li> </ul>	
	3. Originalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Da ideas innovadoras a situaciones poco cotidianas.</li> </ul>	08 - 10 05 - 07
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Genera una imagen sin copiar de sus compañeros.</li> </ul>	00 - 04
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Crea una imagen con aspecto fantasioso proveniente de su imaginación.</li> </ul>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrolla sus ideas añadiendo detalles creativos.</li> </ul>	08 - 10
	4. Elaboración	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observa sus creaciones y le coloca un título creativo.</li> </ul>	05 - 07
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Construye un texto con las</li> </ul>	00 - 04

---

palabras  
brindadas.  
- Construye una  
imagen del  
texto creado.

---

**Variable Independiente:** McGuigan (1996) determina variable independiente en la experimentación como “un estímulo, que hace referencia generalmente a cualquier aspecto del medio físico, social, etc. que excita a los receptores” (p.51).

**Módulo “Somos artistas”, basado en las artes integradas.** Constó de una serie de estrategias basadas en las artes integradas, las cuales fueron usadas para potenciar el nivel de la creatividad en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07. En nuestra investigación, el estudiante fue el principal protagonista porque realizó una serie de actividades que le permitieron desenvolverse en las distintas disciplinas del arte, como lo son: las artes visuales, la danza, la música y el teatro, las cuales permitieron que desarrolle todos sus talentos y potencialidades, para que posteriormente este grupo humano tenga mayor facilidad de resolver problemas, no solo en el ámbito educativo a nivel de todos los cursos, sino también a lo largo de su vida cotidiana, sobre todo al enfrentarse a la sociedad.

Las estrategias que se emplearon son actividades basadas en el arte integrado, propuesto por el enfoque pos-moderno del arte, tales como:

➤ **Creamos movimientos con sonidos**

1. Escucha una pequeña historia que muestre un problema de su contexto.
2. Elabora pequeños objetos con material reciclado que ayuden a solucionar el problema identificado.
3. Se motiva a los estudiantes a crear sonidos producidos por objetos creados.
4. Crea pequeños diálogos para realizar una dramatización.
5. Elabora distintos movimientos corporales a partir de sonidos producidos por instrumentos creados con material reciclado.

➤ **Sesión de fotos**

1. Reconoce imágenes, lugares, personajes, etc.
2. Comunica lo observado mediante sonidos.
3. Crea una historia con los objetos observados.
4. Realiza una dramatización.

➤ **Objetos**

1. Observa un objeto y lo dramatiza mediante movimientos, gestos, mímicas, sonido etc.
2. Piensa en un segundo objeto.
3. Relaciona ambos objetos.

➤ **Historia sin palabras**

1. Escucha un cuento con música de fondo y con los ojos cerrados.
2. Responde qué le inspira a cada uno la historia.
3. Expresa con diferentes movimientos de su cuerpo todo lo que le parece negativo o positivo.
4. Se agrupa y elige un segmento de la historia.
5. Ensayo la construcción de su personaje de manera individual.
6. Escoge la música que acompaña cada segmento de la historia.
7. Presenta su historia.

➤ **Títeres**

1. Traza en cartulina la silueta de algún personaje.
2. Recorta la silueta y la pega en un palito de chupete.
3. Se organiza por grupos.
4. Prepara un diálogo utilizando los personajes diseñados.
5. Dramatiza de manera grupal sus diálogos.

➤ **Máscaras de animales**

1. Realiza una máscara de su animal preferido.
2. Se organiza para crear algunas representaciones (cuento, canto, baile).
3. Representa lo realizado.

➤ **Buscando a mis compañeros**

1. Recibe una tarjeta.
2. Se desplaza de acuerdo al movimiento de la imagen recibida.
3. Representan el recorrido que realiza cada medio de transporte dada en la imagen.
4. Identifica y relaciona el desplazamiento con el ritmo de cada uno de ellos.
5. Realiza movimientos de acuerdo a los sonidos dados.

➤ **Acciones**

1. Escucha música de fondo, observa una palabra y la representa.
2. Realiza la actividad al ritmo de la música.

3. Dibuja las acciones.

➤ **Tributo a la tierra**

1. Imagina ser un espejo y realiza movimientos en diferentes niveles (bajo, medio, alto, fuerte y débil).
2. Observa un video acerca de la danza a la tierra.
3. Cierra sus ojos e imagina que es un campesino.
4. Rinde tributo a la tierra con todo su cuerpo.
5. Se agrupa y realiza movimientos acompañados con música del tributo a la madre tierra.
6. Presenta lo realizado.

➤ **Pintores imaginarios**

1. Se localiza en un espacio libre.
2. Escucha música y se mueve al ritmo de ella.
3. Toma un lápiz imaginario y pinta (espacio superior, inferior y medio).
4. Pinta de acuerdo a sus sentimientos (furia, tristeza, alegría, amor, etc.).
5. Se agrupa de acuerdo a sentimientos.
6. Crea una coreografía y expresa sus movimientos.

➤ **Maracas recicladas**

1. Realiza una maraca con diversos materiales reciclados.
2. Decora su objeto mediante dibujos, formas, figuras etc.
3. Realiza una composición musical.

➤ **Pum, pum, splash, shhh**

1. Escucha y reconoce todos los sonidos que hay a su alrededor.
2. Dibuja en una hoja todo lo escuchado.
3. Reproduce sonidos con diferentes partes de su cuerpo (palmas, pies, pecho).
4. Se agrupa y realiza una secuencia de sonidos con su cuerpo.

➤ **Manos y manitas**

1. Forma equipos
2. Crea una historia.
3. Recibe la silueta de una mano.
4. Pinta sobre su mano el personaje que realizará.
5. Representa su historia con el personaje pintado sobre sus manos.

➤ **Me divierto**

1. Se dirige al patio de la Institución Educativa y se agrupa con un compañero.

2. El estudiante A se recuesta en el piso y el estudiante B dibujará el contorno del cuerpo de su pareja.
3. Escriben una frase motivadora sobre el cuidado del medio ambiente.
4. Escucha la música y se desplaza por el medio de las siluetas de sus compañeros con diferentes movimientos.
5. Crea una barra con la frase escogida.

➤ **Apreciamos títeres**

1. Escucha un cuento.
2. Reflexiona sobre el cuento.
3. Observan un video de títeres.
4. Identifica los elementos más importantes de la historia.
5. Aprecia el uso de los títeres.

➤ **Collage**

1. Dibuja de manera libre.
2. Recibe diversos materiales y los rasga.
3. Decora su dibujo.

**Variable Dependiente:** Con respecto a la variable dependiente, también conocida como consecuente, se altera con los cambios o variaciones en la variable independiente. McGuigan (1996) define la variable dependiente “dado que en psicología estudiamos conducta, y puesto que los componentes de la conducta son respuestas, nuestras variables dependientes son las medidas de respuestas” (p.51).

A continuación, se presenta la tabla de la variable dependiente: creatividad.

Tabla 2.

*Categorías e indicadores de la variable creatividad.*

Categorías	Indicadores
Fluidez	Produce la mayor cantidad de ideas con diversas características.
	Produce ideas divergentes frente a una situación poco estructurada.
	Produce ideas o respuestas fluidas.
	Produce ideas estableciendo relación con la palabra.
Flexibilidad	Propone diferentes usos para dar solución a un determinado problema.

	Produce ideas de diversas categorías o temas para dar solución a un problema o situación.
	Produce diversas ideas espontaneas.
	Propone diferentes finales superando la propia rigidez.
Originalidad	Produce respuestas frente a un problema o situación.
	Da ideas innovadoras a situaciones poco cotidianas.
	Genera una imagen sin copiar de sus compañeros.
	Crea una imagen con aspecto fantástico proveniente de su imaginación.
Elaboración	Desarrolla sus ideas añadiendo detalles creativos.
	Observa sus creaciones y le coloca un título creativo.
	Construye un texto con las palabras brindadas.
	Construye una imagen del texto creado.

Nota. Fuente: Casillas, M. (1996).

**Creatividad.** Para que el nivel de la creatividad se encuentre en el avanzado, fueron necesarias las fases del proceso didáctico del arte tales como: el cuestionamiento, acopio de datos, incubación, iluminación, elaboración y comunicación, porque ahí se incluyeron las estrategias del arte integrado, logrando así que la adquisición de este último permanezca como una forma de vida e incluso como un hábito en el estudiante, permitiendo potenciar al máximo su nivel de creatividad.

El estudiante potenció su nivel de creatividad cuando incrementó el valor del promedio de su puntaje obtenido en la prueba “Prueba de Creatividad para Niños”, lo cual se observa en el siguiente cuadro:

Tabla 3.

*Distribución general de los niveles y puntajes en relación con el post y pre-test.*

Nivel	Puntajes
Avanzado	30 – 44
Intermedio	15 – 29
Inicio	0 – 14

Obtener un nivel AVANZADO, equivalente de 30 a 44, quiere decir que se cuenta con un nivel óptimo de creatividad.

Un nivel INTERMEDIO, equivalente de 15 a 29, considera que el estudiante se encuentra en un nivel promedio en cuanto al nivel esperado de creatividad.

El nivel INICIO equivalente al rango de 0 a 14 demuestra que el estudiante no evidencia el nivel de creatividad esperado.

Las categorías que fueron evaluadas son:

1. **Fluidez:** En esta característica, se busca que el estudiante de respuesta a planteamientos establecidos con la mayor cantidad de ideas posibles, de tal manera que le resulte más fácil llegar a la idea creativa. El estudiante mejora su nivel en esta característica de la creatividad cuando incrementa el valor del promedio de su puntaje obtenido en su post-test con respecto al pre-test como se observa en el siguiente cuadro:

Tabla 4.

*Distribución de los niveles y puntajes en la categoría fluidez.*

Nivel	Puntajes
Avanzado	09 – 12
Intermedio	05 – 08
Inicio	00 – 04

El estudiante alcanza un nivel AVANZADO con puntajes de 09 a 12, quiere decir que genera una gran cantidad de ideas.

El estudiante alcanza un nivel INTERMEDIO con puntajes de 05 a 08, quiere decir que genera una cantidad regular de ideas.

El estudiante alcanza un nivel de INICIO con puntajes de 00 a 04, quiere decir que no genera ninguna idea o una cantidad considerable de ideas.

2. **Flexibilidad:** Para que se logre una idea creativa, es de gran importancia tener un pensamiento flexible porque mientras más respuestas con diferentes categorías surjan, se tendrá una mirada más amplia para seleccionar la idea más atractiva. El estudiante mejora su nivel en esta característica de la creatividad

cuando incrementa el valor del promedio de su puntaje obtenido en su post-test con respecto al pre-test como se observa en el siguiente cuadro:

Tabla 5.

*Distribución de los niveles y puntajes en la categoría de flexibilidad.*

Nivel	Puntajes
Avanzado	09 – 12
Intermedio	05 – 08
Inicio	00 – 04

El estudiante alcanza un nivel AVANZADO con puntajes de 09 a 12, quiere decir que brinda respuestas respondiendo a bastantes categorías.

El estudiante alcanza un nivel INTERMEDIO con puntajes de 05 a 08 quiere decir que brinda respuestas a algunas categorías.

El estudiante alcanza un nivel de INICIO con puntajes de 00 a 04, quiere decir que brinda respuestas a pocas categorías.

3. Originalidad: Es la característica clave de la creatividad porque produce respuestas de forma pertinente, auténtica y apropiada, estableciendo un impacto que va a reforzar la idea creativa. El estudiante mejora su nivel en esta característica de la creatividad cuando incrementa el valor del promedio de su puntaje obtenido en su post-test con respecto al pre-test como se observa en el siguiente cuadro:

Tabla 6.

*Distribución de los niveles y puntajes en la categoría de originalidad.*

Nivel	Puntajes
Avanzado	08 – 10
Intermedio	05 – 07
Inicio	00 – 04

El estudiante alcanza un nivel AVANZADO con puntajes de 08 a 10, quiere decir que sus ideas son innovadoras y originales

El estudiante alcanza un nivel INTERMEDIO con puntajes de 05 a 07 quiere decir que sus ideas son pocas originales.

El estudiante alcanza un nivel de INICIO con puntajes de 00 a 04, quiere decir que sus ideas son comunes, careciendo de innovación.

4. Elaboración: Es la capacidad de profundización y consolidación de una idea, porque busca el perfeccionamiento y la precisión de la idea. El estudiante mejora su nivel en esta característica de la creatividad cuando incrementa el valor del promedio de su puntaje obtenido en su post-test con respecto al pre-test como se observa en el siguiente cuadro:

Tabla 7.

*Distribución de los niveles y puntajes en la categoría de elaboración.*

Nivel	Puntajes
Avanzado	08 – 10
Intermedio	05 – 07
Inicio	00 – 04

El estudiante alcanza un nivel AVANZADO con puntajes de 08 a 10 quiere decir que agrega detalles a su idea inicial.

El estudiante alcanza un nivel INTERMEDIO con puntajes de 05 a 07 quiere decir que agrega pocos detalles a su idea inicial.

El estudiante alcanza un nivel de INICIO con puntajes de 00 a 04, quiere decir que su idea inicial no presenta detalles.

## **7. Definiciones Operacionales**

A continuación, se presenta las definiciones operacionales con la finalidad de tener un concepto de cada una de ellas y conocer las acciones que han sido trabajadas con los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria en el área de Arte y Cultura de la Institución Educativa Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07.

### ➤ **Artes visuales**

Las artes visuales permiten en los estudiantes el desarrollo de sus capacidades motrices finas, así como también sus emociones y sensaciones, las cuales están vinculadas con contenidos como el dibujo, pintura, grabado, escultura, fotografía, entre otros (Ministerio de Educación, 2010b, p.11).

Con los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado se han utilizado diversas técnicas para su aplicación, en la cual se desarrollaron actividades que le permitieron la manipulación de materiales mediante el dibujo, rasgado, cortado, pegado, entre otros y que a su vez ayudaron en la elaboración de productos donde utilizaron su creatividad de diversas formas para crear collages, dibujos, historias, etc.

### ➤ **Música**

La música es el arte de combinar los sonidos. Está compuesta por melodías, ritmos y armonías (Ministerio de Educación, 2002a, p. 5).

Con los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado se ha utilizado material auditivo como la radio e instrumentos de percusión, en la que los estudiantes han escuchado historias, sonidos y melodías que han permitido desarrollar su imaginación a través de sus sentimientos y emociones para apreciar y crear música.

### ➤ **Danza**

La danza es una actividad humana, porque utiliza el cuerpo humano través de técnicas corporales específicas para expresar ideas, emociones y sentimientos siendo condicionada por una estructura rítmica. (Muñoz, 2011a, p. 43).

Con los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria, a través de sonidos y secuencias de imágenes se crearon movimientos corporales en el que se expresaron sentimientos y emociones.

### ➤ **Teatro**

El teatro es una de las actividades más adecuadas para la expresión del individuo, puesto que responde mejor a las manifestaciones espontáneas del alma infantil y es que mejor puede ayudarlo si queremos adecuarlo al natural proceso con el que niño tiende a desarrollarse y realizarse. (Rosas, 1998a, p. 5)

El teatro es una de las disciplinas del arte con el cual los estudiantes pueden expresarse libremente, realizando representaciones artísticas. Los estudiantes del 3er grado actuaron en base a la temática del cuidado del medio ambiente, a través de las representaciones de animales, historia sin palabras, el tributo a la tierra, etc. La principal herramienta fue su cuerpo y voz, en algunas ocasiones se acompañaban de materiales creados por sí mismos, como el caso de los títeres.

### ➤ **Fluidez**

Casillas (1996b) indica que la fluidez es una característica donde el estudiante busca dar diversas ideas a través de su pensamiento divergente a fin de tener mayores opciones para dar respuesta a un problema, de tal manera que resulte más fácil llegar a la idea creativa o innovadora.

La fluidez es la característica más dinámica de la creatividad pues con ella el niño demuestra la agilidad que tiene para generar la mayor cantidad de ideas divergentes. Los estudiantes de 3er grado demostraron en las clases, variedad de opiniones ante las situaciones problemáticas, para brindar soluciones. Por ejemplo, crearon máquinas, personajes y canciones a favor del ambiente. Todas estas actividades las realizaron en un periodo de tiempo no mayor a 5 minutos.

### ➤ **Flexibilidad**

Casillas (1996c) afirma que en esta característica de la flexibilidad el estudiante busca tener una visión más amplia a la que comúnmente ha tenido para seleccionar la

idea innovadora, implica que el estudiante tenga la capacidad de dar respuestas con diferentes categorías.

La flexibilidad es la característica de la creatividad donde el estudiante puede generar ideas de diferentes naturalezas para tener más opciones de elegir la solución más precisa a un problema. Los estudiantes de 3er grado personificaron historias con diferentes categorías, variando los finales de los personajes, ya sean animales, medios de transporte o personas.

### ➤ **Originalidad**

Es el aspecto más característico de la creatividad y que implica pensar en ideas que nunca a nadie se le han ocurrido o visualizar los problemas de manera diferente; lo que trae como consecuencia poder encontrar respuestas innovadoras a los problemas. (Casillas, 1996d, p. 4)

La originalidad es la característica más importante de la creatividad porque es donde el estudiante le agrega una particularidad a su idea, haciéndola distinta a la de los demás. Los estudiantes de 3er grado crearon ideas, objetos y composiciones artísticas usando su imaginación, de forma grupal e individualmente.

### ➤ **Elaboración**

Casillas (1996e) afirma que consiste en añadir elementos o detalles a ideas que ya existen, modificando alguno de sus atributos.

La última de las características de la creatividad es la elaboración, la cual consta en que el estudiante añada detalles especiales y nuevos a su idea. Los estudiantes del 3er grado agregaron elementos a las indicaciones que se les daba en las actividades, surgiendo así mejores productos.

## **II. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

## 1. Diseño

La presente investigación se trabajó con un enfoque cuantitativo, porque a partir de los resultados se determinó con datos cuantificados en qué medida la aplicación del módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas potenció el nivel de creatividad en los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, perteneciente al distrito de Santiago de Surco, UGEL 07.

Pita, S. (2002) afirma que la investigación cuantitativa es aquella en la que se recogen y analizan datos cuantitativos sobre las variables. Es por ello que se optó por realizar una investigación experimental de tipo pre-experimental, porque el objetivo general de esta investigación fue comprobar si es que la aplicación del módulo “Somos artistas” fue efectiva o no.

En una investigación pre-experimental no existe la posibilidad de comparación de grupos, por lo cual este tipo de diseño consiste en administrar un tratamiento o estímulo en la modalidad de sólo post-prueba o en la de pre-prueba – post-prueba. Además, cuenta con modalidades como la de un estudio de caso con una sola medición y diseño de pre-prueba – post-prueba con un solo grupo. (Hernández, A. 2008, p. 42)

Por lo tanto, se escogió un solo grupo para la aplicación del módulo “Somos artistas” que consistió en la aplicación de un pre test, que es una prueba previa al tratamiento experimental, para luego administrar el tratamiento que consistió en 16 sesiones. Finalmente se aplicó el post-test que sirvió para comprobar la funcionalidad del tratamiento.

La investigación corresponde al diagrama:

O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub>

Donde:

O<sub>1</sub> = Representa los resultados del pre test aplicado al grupo pre experimental sobre el nivel de creatividad en el área de Arte y Cultura, el cual está conformado por los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM.

X = Representa la aplicación del módulo “Somos artistas”, basado en las artes integradas, aplicado a los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM.

O<sub>2</sub> = Representa los resultados del post test aplicado al grupo pre experimental sobre el nivel de creatividad en el área de Arte y Cultura, el cual está conformado por los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, a quienes se les aplicó el módulo “Somos artistas”.

Este pre test nos ayudó a identificar en qué nivel de creatividad se encontraban los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM antes de aplicar el módulo “Somos artistas” y los avances logrados evidenciados en el post test después de su aplicación.

## 2. Criterios y Procedimientos de Selección de la Población y Muestra

Para esta investigación se consideró trabajar con los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, perteneciente al distrito de Santiago de Surco, UGEL 07.

La Institución Educativa Anexo al IPNM se encuentra ubicada en el distrito de Santiago de Surco. Es una Institución Educativa de aplicación del IPNM, ejecutando un proyecto educativo católico, inspirado en la espiritualidad del Sagrado Corazón de Jesús. Es de carácter mixto en los tres niveles de la Educación Básica Regular. Cuenta con un número de 10 docentes, 3 coordinadoras de cada nivel, una coordinadora general de los tres niveles y 4 administrativos. Cabe resaltar que, por ser una Institución de aplicación, los estudiantes de IX y X ciclo del Instituto Pedagógico Nacional Monterrico, asumen la responsabilidad de ser tutores de aula.

Hernández F. y Maquillón J. (2010) mencionan que “la muestra es un conjunto de individuos extraídos de la población a partir de algún procedimiento específico”.

La muestra la conforman los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, de las cuales 17 estudiantes pertenecen al sexo femenino y 14 al masculino, cuyas edades oscilan entre 8 y 9 años. Dichos estudiantes fueron elegidos mediante el muestreo no probabilístico, que se basa en el criterio intencional de los investigadores.

Tabla 8.

*Características demográficas según género de los estudiantes de 3er grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM*

Género	N°	%
Masculino	14	45,2%
Femenino	17	54,8%
Total	31	100%

De la tabla se observa que el 45,2% pertenecen al género masculino y el 54,8% al género femenino.

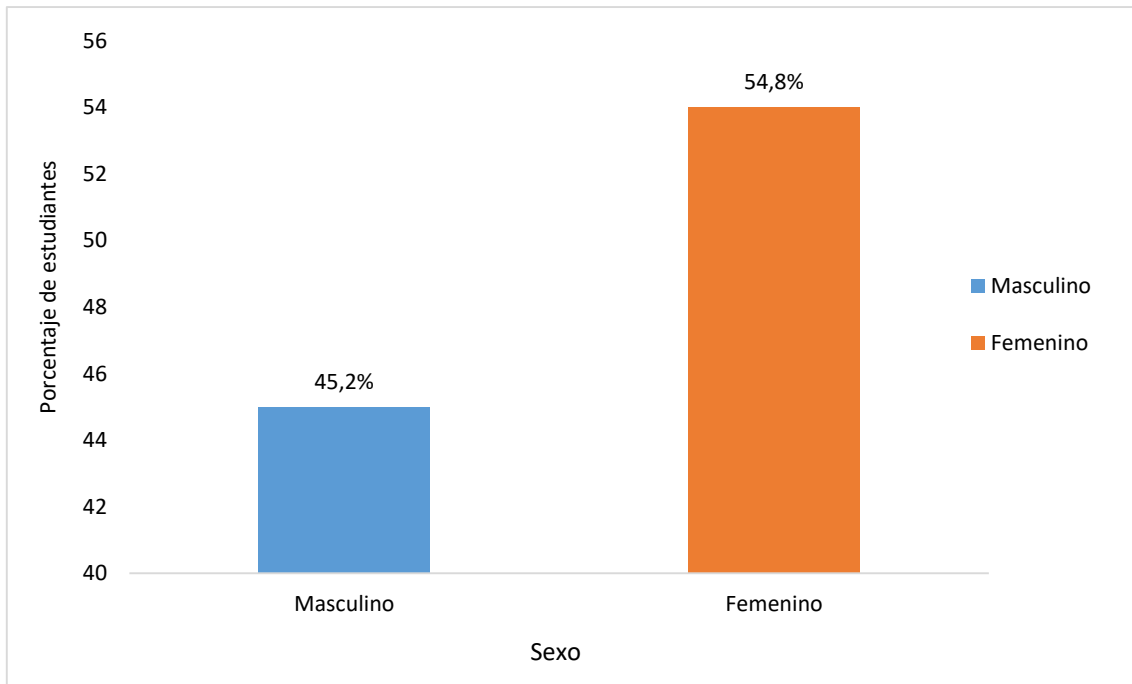


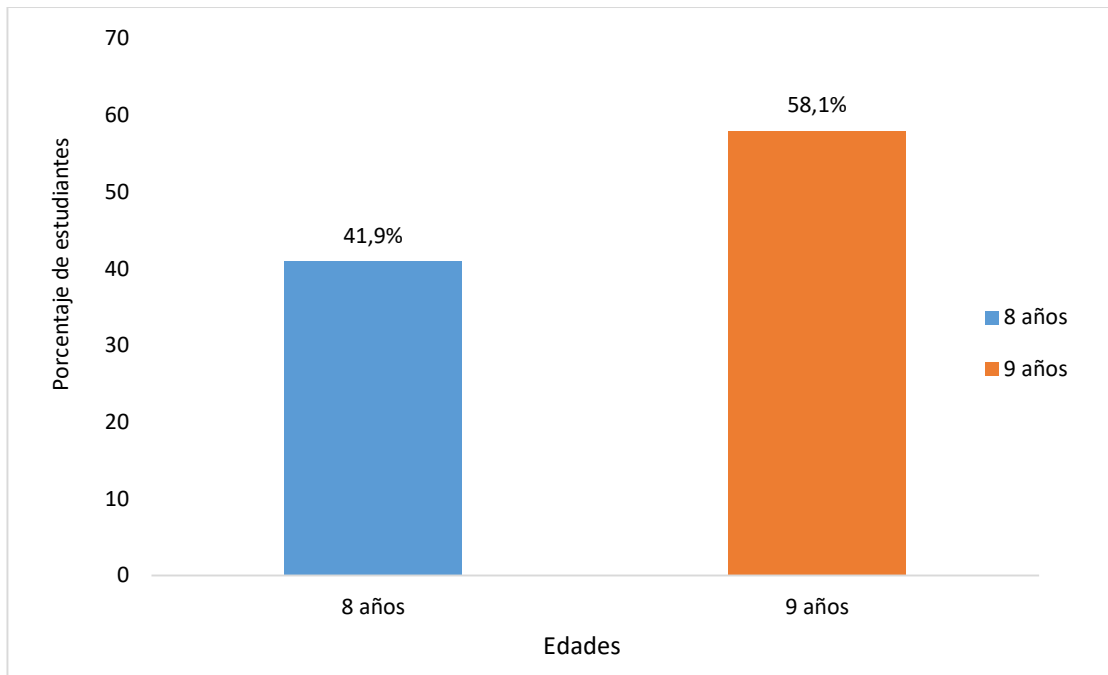
Figura 1. Características demográficas según género de la muestra.

Tabla 9.

*Características demográficas según edad de los estudiantes de 3er grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM*

Edades	N°	%
8	13	41,9%
9	18	58,1%

De la tabla se aprecia que el 58,1% del total de estudiantes tienen edad de 9 años y el 41,9% del total de estudiantes tienen edad de 8 años.



*Figura 2.* Características demográficas según edad de la muestra.

Según Piaget (1955) menciona que los niños de 8 y 9 años de edad se encuentran en el estadio de las operaciones concretas, porque hace referencia a las operaciones lógicas usadas para la resolución de problemas. En esta fase el niño es capaz de usar símbolos de un modo lógico para llegar a conclusiones y soluciones significativas.

### **3. Instrumentos**

#### **3.1 Fundamentación**

Soto (2008) menciona que para la recolección de datos, es importante un buen instrumento que determine la calidad de la información para continuar la investigación propuesta (p. 33)

Por ello, presentamos el instrumento que se titula: “Prueba de Creatividad para Niños (PCN)”, la cual recopiló información acerca del nivel de la creatividad dividida en cuatro dimensiones: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

Se ha considerado el aporte de Artola, T., Ancillo, I, Mosteiro, P. y Barraca, J. quienes diseñaron la PIC-N en el año 2004 para evaluar el nivel de la creatividad, considerando los aspectos verbal y gráfico; a diferencia de otras pruebas existentes. La prueba incluye cuatro dimensiones relacionadas a la creatividad, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración, las cuales también hemos usado para nuestro instrumento. La PIC-N está diseñada para la población de escolares españoles, es por tal motivo que como autoras de esta investigación, decidimos adaptar el instrumento PIC-N, para ser aplicado a niños escolares peruanos del nivel primario, porque en nuestro país no hay una prueba validada que evalúe la creatividad en sus cuatro dimensiones.

#### **3.2 Objetivo**

Recoger datos sobre el nivel de creatividad en los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, UGEL 07; a través de la aplicación del módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas, tuvo como fin formar personas capaces de dar solución a los diversos problemas presentes en la vida cotidiana con ideas novedosas e innovadoras.

### 3.3 Descripción

Nuestra prueba presenta 10 ítems, donde el ítem 1 y 2 correspondían a la categoría de fluidez, 3 y 4 a la categoría flexibilidad, 5 y 6 a la de originalidad y finalmente los ítems 7, 8, 9 y 10 a la categoría elaboración. La finalidad de esta prueba fue que los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado respondan a diversos enunciados que contienen situaciones problemáticas.

Dicha prueba fue adaptada según el contexto nacional peruano, específicamente en razón a los estudiantes de la ciudad de Lima Metropolitana, UGEL 07, considerando enunciados que reflejan las dimensiones que se van a trabajar, como la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, a través del módulo “Somos Artistas”.

La “Prueba de Creatividad para Niños (PCN)” es una prueba objetiva, por tal motivo, las respuestas nos servirán para identificar el nivel de creatividad en el que se encuentran los estudiantes en cuanto a las dimensiones.

### 3.4 Estructura

A continuación, se presenta la tabla de especificación de los puntajes del instrumento en relación a nuestras categorías.

Tabla 10.

*Cuadro de especificación de puntajes del instrumento en relación a nuestras categorías.*

Categorías	Indicadores de evaluación	Sub indicadores	Puntaje	Ítem
Fluidez	Produce la mayor cantidad de ideas diversas.	- Si da de 0 a 2 ideas.	1	1
		- Si da de 3 a 4 ideas.	2	
		- Si da de 5 a 6 ideas.	3	
	Produce ideas divergentes frente a una situación.	- Si da de 0 a 2 ideas divergentes.	1	1
		- Si da de 3 a 4 ideas divergentes.	2	
		- Si da de 5 a 6 ideas divergentes.	3	
	Produce ideas o respuestas fluidas en el tiempo determinado (3 minutos)	- Si da de 0 a 2 ideas fluidas.	1	2
		- Si da de 3 a 4 ideas fluidas.	2	
		- Si da de 5 a 6 ideas fluidas.	3	

	Produce respuestas coherentes con respecto a la palabra.	- Si da de 0 a 2 ideas válidas. - Si da de 3 a 4 ideas válidas. - Si da de 5 a 6 ideas válidas.	1 2 3	2
	Produce soluciones a un determinado problema.	- Si da de 0 a 2 soluciones. - Si da de 3 a 4 soluciones. - Si da 5 a 6 soluciones.	1 2 3	3
Flexibilidad	Produce ideas de diversas categorías o temas para dar solución a un problema o situación.	- Si da de 0 a 1 categoría. - Si da de 2 a 3 categorías. - Si da 4 categorías.	1 2 3	3
	Produce diversas ideas espontáneas en el tiempo determinado.	- Si da de 0 a 1 final. - Si da de 2 a 3 finales. - Si da 4 finales.	1 2 3	4
	Propone diferentes finales superando la propia rigidez de pensamiento.	- Si da de 0 a 1 final válido - Si da de 2 a 3 finales válidos. - Si da 4 finales válidos.	1 2 3	4
Originalidad	Propone respuestas frente a un problema o situación.	- Si da de 0 a 1 respuesta. - Si da de 1 a 2 respuestas. - Si da de 3 a 4 respuestas.	1 2 3	5
	Da ideas innovadoras a situaciones poco cotidianas.	- Si da de 0 ideas innovadora. - Si da de 1 a 2 ideas innovadoras. - Si da de 3 a 4 ideas innovadoras.	1 2 3	5
	Genera una imagen sin copiar de sus compañeros.	- Si da 0 imágenes. - Si da 1 imagen.	1 2	6
	Crea una imagen con aspecto fantástico proveniente de su imaginación.	- Si da 0 imágenes fantásticas. - Si da 1 imagen fantástica.	1 2	6
	Desarrolla sus ideas añadiendo detalles.	- Si da de 0 a 1 detalle. - Si da de 2 a 3 detalles. - Si da de 4 a 5 detalles.	1 2 3	7
Elaboración	Observa sus creaciones y le coloca un título creativo.	- Si da 0 títulos creativos. - Si da 1 título creativo.	1 2	8
	Construye un texto con las palabras brindadas.	- Si usa de 0 a 1 palabra. - Si usa de 2 a 3 palabras. - Si usa 4 palabras.	1 2 3	9
	Construye una imagen del texto creado.	- Si construye 0 imágenes. - Si construye 1 imagen.	1 2	10

### 3.5 Administración

Esta prueba se aplicó el día 29 de agosto, antes de dar inicio a la experiencia a través de un pre test y posteriormente se aplicó el 11 de octubre, después de culminarla a través de un post test, ambas con una duración de 1 hora con 10 minutos. Además, se llevó a cabo los ítems 2 y 4 al inicio de la prueba porque eran realizadas con un tiempo determinado (2 minutos).

### **3.6 Calificación**

Las preguntas que valen de 1 a 2 puntos, son ítems que hacen referencia a las preguntas 8 y 10, que responden a la categoría de Elaboración.

La pregunta que valen 2 a 4 puntos, es el ítem que hace referencia a la pregunta 6, la cual corresponde a la categoría de originalidad.

La pregunta que valen de 1 a 3 puntos, es el ítem que corresponde a la pregunta 7 y pertenece a la categoría de elaboración.

Y las preguntas que valen de 2 a 6 puntos son los ítem 1, 2, 3, 4 y 5, las cuales hacen referencia a las categorías de fluidez, flexibilidad y originalidad.

Los ítems de las pruebas presentan un puntaje según las siguientes categorías:

- Fluidez: Constó de 2 ítems. Los ítems 1 y 2 tienen como puntaje mínimo 2 y máximo 6.
- Flexibilidad: Constó de 2 ítems. Los ítems 3 y 4 tienen como puntaje mínimo 2 y máximo 6.
- Originalidad: Constó de 2 ítems. El ítem 5 tiene como puntaje mínimo 2 y máximo 6. El ítem 6 tiene como puntaje mínimo 2 y máximo 4.
- Elaboración: Constó de 4 ítems. Los ítems 7 y 9 tienen como puntaje mínimo 2 y máximo 6 y los ítems 8 y 10 tienen como puntaje mínimo 2 y máximo 4.

### **3.7 Juicio de Expertos**

Para la validación de nuestro instrumento, se contó con el aporte de 7 docentes, 4 de la especialidad de Educación Primaria y 3 especializados en el área de Arte y Cultura en sus diversas ramas.

JUEZ 1: Lic. Lucia Elvira Cuyutupa Cuba

- Coordinadora del nivel primario del Institución Educativa Anexo al IPMN.

JUEZ 2: Lic. María Esther Benites Castro

- Docente de la Escuela Profesional Inicial y Primaria del Instituto Pedagógico Nacional Monterrico.

JUEZ 3: Lic. Ana Gabriela Chávez Morote

- Docente de la Escuela Profesional Inicial y Primaria del Instituto Pedagógico Nacional Monterrico.

JUEZ 4: Mg. Bertha Nelly Arroyo Peña

- Docente de la Institución Educativa 7063 Andrés Avelino Cáceres.

JUEZ 5: Mg. Flor de María Matos Marcelo

- Sub directora de la Escuela Profesional Inicial y Primaria del Instituto Pedagógico Nacional Monterrico.

JUEZ 6: Mg. David Castro Falcón

- Docente del Conservatorio Nacional de Música.

JUEZ 7: Mg. Elías Jesús Molina.

- Docente del Colegio Hans Christian Andersen y Escuela de Postgrado de la Universidad Nacional Federico Villareal.

Se contó con una matriz del instrumento, en el cual se dio a conocer cada uno de los indicadores donde los jueces nos brindaron sus acuerdos, desacuerdos y aportes.

A continuación, se presenta la tabla de validez del contenido del instrumento que mide la creatividad.

Tabla 11.

*Cuadro de comparación de instrumentos.*

<b>Instrumento base (ítems)</b>	<b>Instrumento propuesto</b>	<b>Conclusión: aprobado o desaprobado</b>
ITEM 1: JUEGO N.º 1 Fíjate bien en el dibujo que aparece en la primera página. Tu tarea consiste en imaginar todo aquello que podría estar ocurriendo en esa escena. Escribe todo lo que se te ocurra. Ten en cuenta que en este juego no existen respuestas buenas o malas, así que pon en marcha tu imaginación y fantasía y procura poner muchas ideas.	ITEM 1: Observa atentamente la siguiente imagen y responde la siguiente pregunta. ¿Qué crees que está sucediendo en la imagen? Escribe todas las respuestas que se te ocurran.	APROBADO
ITEM 2: JUEGO N.º 2 Haz una lista de todas las cosas para las que podría servir un tubo de goma. Piensa en cosas interesantes y originales. Apunta todos los usos que tú le darías aunque sean imaginados. Puedes utilizar el número y tamaño de tubos que tú quieras.	ITEM 2: Escribe palabras que tengan un significado parecido a la palabra “BONITO”	APROBADO

<p>ITEM 3: JUEGO N.º 3 Imagínate y contesta lo que tú crees que pasaría si ocurriese lo que dice esta frase: ¿Qué ocurriría si cada ardilla, de repente, se convirtiese en un dinosaurio?</p>	<p>ITEM 3: Observa atentamente la siguiente imagen. Ahora, anota todos los usos que le puedes dar a la sogá.</p>	<p>APROBADO</p>
<p>ITEM 4: JUEGO N.º 4 En esta página puedes ver unos dibujos incompletos. Intenta complementarlos haciendo con ellos un dibujo tan original que a nadie más se le hubiera ocurrido. Después pon un título interesante a cada uno de los dibujos.</p>	<p>ITEM 4: Lee la siguiente historia. En un bosque había una cabaña abandonada, donde vivían una madre y su hijo Marcelo, quienes tenían un problema económico. La madre mandó a su pequeño hijo a la ciudad para que pueda vender la última vaca que les quedaba. ¿Cómo terminarías tú la historia? Escribe diferentes finales a la historia.</p>	<p>APROBADO</p>
	<p>ITEM 5: Observa la imagen y luego responde: “¿Qué ocurriría si cada ardilla, de repente, se convirtiera en un dinosaurio?” Ahora, piensa en 4 ideas que crees que a nadie se le ocurriría:</p>	<p>APROBADO</p>
	<p>ITEM 6: Observa las siguientes figuras geométricas. Ahora, utiliza las figuras geométricas para crear una imagen.</p>	<p>APROBADO</p>
	<p>ITEM 7: Completa el dibujo a partir del trazo dado.</p>	<p>APROBADO</p>
	<p>ITEM 8: Ahora ponle un título a tu creación.</p>	<p>APROBADO</p>
	<p>ITEM 9: Lee las siguientes palabras y crea un texto con ellas. RÍO – CUADERNO – PELOTA – ELEFANTE</p>	<p>APROBADO</p>
	<p>ITEM 10: Realiza un dibujo de acuerdo a tu creación.</p>	<p>APROBADO</p>

Tabla 12.

Cuadro de validación de expertos.

Ítem	Lucía 53esús3 cuyutupa	María 53esús3 benites	Ana 53esús3la chávez	Flor de maría matos	David castro falcón	Elías 53esús molina	Bertha nelly arroyo	Total		Índice	Decisión
								Acuerdos	Desacuerdos		
1	√	√	√	√	√	√	√	7	0	1	APROBADO
2	√	√	√	×	√	√	√	6	1	0,85	APROBADO
3	√	√	√	√	√	√	√	7	0	1	APROBADO
4	√	√	√	√	√	√	√	7	0	1	APROBADO
5	×	√	√	×	√	√	√	5	2	0,71	REFORMULAR
6	√	√	√	√	√	√	√	7	0	1	APROBADO
7	√	√	√	√	√	√	√	7	0	0,85	APROBADO
8	√	√	√	√	√	√	√	7	0	1	APROBADO
9	√	√	√	√	√	√	√	7	0	1	APROBADO
10	√	√	√	√	√	√	√	7	0	1	APROBADO

**Nota.** El resultado es válido a partir del 0,80.

Tabla 13.

*Índice de Acuerdos.*

<b>Índice de Acuerdo</b>	<b>Decisión</b>
0,80-1,00	Aprobado
0,43-0,79	Reformular
0,00-0,42	Eliminar

Según la evaluación de los jueces, 9 de los ítems del instrumento han sido aprobados con el índice de acuerdo entre el 0, 85 y el 1. Mientras que uno de ellos, ha sido reformulado, teniendo como valor de índice 0,71.

Los ítems observados por los jueces fueron los siguientes:

- Ítem N° 1, a sugerencia de los expertos se debe tener en cuenta la nitidez de la imagen, para que el estudiante pueda interpretar diferentes acciones.
- Ítem N° 2, a sugerencia de los expertos se debe tener en cuenta que la cantidad de respuestas válidas se deberán al vocabulario que domine el estudiante.
- Ítem N°5, los expertos sugieren cambiar el verbo de la indicación de “propón” a “piensa”, para que el estudiante no tenga confusiones al responder.
- Ítem N°7, los expertos sugieren colocar una imagen más nítida puesto que a partir de ella crearán una nueva.

Luego de aplicar la fórmula correspondiente, se verificó el ítem a reformular, por tanto quedó aprobado y validado con un resultado mayor a 0,80. Así mismo se tomó en cuenta cada observación de los jueces de modo que se potencie la significatividad del instrumento.

### 3.7 Confiabilidad

Para comprobar la confiabilidad del instrumento “Prueba de Creatividad para Niños” se aplicó el instrumento de evaluación a un grupo piloto, conformado por 29 estudiantes pertenecientes al 3<sup>er</sup> grado “B” de Educación Primaria de la Institución Educativa 7063 “Andrés Avelino Cáceres” del distrito de San Juan de Miraflores, UGEL 01.

Para ello realizamos el Coeficiente Alpha de Crombach, que nos proporciona información necesaria en la investigación para afirmar que el instrumento propuesto es confiable.

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Donde:

- K = número de ítems
- $S_i^2$  = Sumatoria de la varianza de los ítems
- $S_T^2$  = Varianza de la suma de los ítems

Los resultados que se obtuvieron fueron los siguientes:

$$\alpha = \frac{10}{10-1} \left( 1 - \frac{4.60^2}{3.40^2} \right) = 0,92$$

Donde:

- K = 10
- $S_i^2$  = 4.60
- $S_T^2$  = 11.56

Obteniendo como resultado 0,92 el cual nos indica que el instrumento es confiable.

### **III. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS**

## 1. Análisis Descriptivo

Los datos que se presentarán a continuación forman parte del trabajo estadístico realizado por el grupo investigador, para conocer la eficacia del módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas, que potencia el nivel de la creatividad en los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de la Institución Educativa Sagrado Corazón Anexo al IPNM.

Para realizar la interpretación, se tomó en cuenta los siguientes elementos:

**Tablas Estadísticas Comparativas:** Sirven para identificar los puntajes obtenidos por los estudiantes en la prueba del pre test y post test.

**Gráficos Comparativos:** Permiten observar de manera gráfica las comparaciones entre los resultados de ambas pruebas.

Así mismo, resultó importante hacer uso de las medidas de tendencia central y de dispersión para analizar los resultados obtenidos en las pruebas. A continuación, se presenta una breve descripción de las mismas.

### Medidas de Tendencia Central:

- a) Media aritmética: Es el valor obtenido al sumar todos los datos y dividir el resultado entre el número total de datos.

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i X_i}{n}$$

Donde:

- $\bar{X}$  = media aritmética
- $f_i$  = frecuencia de un intervalo de clase
- $x_m$  = marca de clase

- b) Mediana: Representa el valor de la variable de posición central en un conjunto de datos ordenados.

$$Me = L_{i-1} + \frac{\frac{N}{2} - F_{i-1}}{f_i} \cdot a$$

Donde:

- $L_{i-1}$  = Límite inferior del intervalo
- $a$  = amplitud del intervalo
- $F_{i-1}$  = frecuencia acumulada anterior al intervalo
- $F_i$  = frecuencia absoluta del intervalo
- $N$  = total de datos

c) Moda: Es el valor con mayor frecuencia en una distribución de datos

$$L_i + \left( \frac{\Delta_1}{\Delta_1 + \Delta_2} \right) C$$

Donde:

- $L_i$  = límite real inferior del intervalo
- $\Delta_1$  = diferencia entre la frecuencia modal y la frecuencia inferior
- $\Delta_2$  = diferencia entre la frecuencia modal y la frecuencia superior
- $C$  = amplitud del intervalo que contiene la moda.

**Medidas de dispersión:**

a) Desviación estándar: Es una medida de dispersión para variables de razón y de intervalo.

$$S = \sqrt{\frac{\sum_i (X_i - \bar{X})^2}{n}}$$

Donde:

- $S$  = desviación estándar de las diferencias
- $X_1 - X_2$  = media aritmética de las diferencias
- $n$  = número de sujetos de la muestra

A continuación, se presentarán los resultados estadísticos de la aplicación de nuestro pre test y post test en relación a nuestra variable dependiente.

## 2. Análisis Inferencial

- a) T- student: Es una prueba en la que el estadístico utilizado tiene una distribución t de Student si la hipótesis nula es cierta. Se aplica cuando la población estudiada sigue una distribución normal pero el tamaño muestral es demasiado pequeño, utilizándose una estimación de la desviación típica en lugar del valor real.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\hat{\sigma}} \sqrt{\frac{n_1 n_2}{(n_1 + n_2)}}$$

Donde:

- $t$  = t de student
- $x$  = promedio de los valores obtenidos de los dos sujetos
- $n$  = número de muestras
- $\hat{\sigma}$  = la desviación combinada

Tabla 14.

*Resultados generales obtenidos en el pre test y post test de los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, UGEL 07.*

		Pre test		Post test	
Niveles	Intervalos	f	%	f	%
Avanzado	[30 – 44]	10	32%	30	97%
Intermedio	[15 – 29]	21	68%	1	3%
Inicio	[0 – 14]	0	0%	0	0%
Total		31	100%	31	100%

	Pre test	Post test
Media	26,8	37,3
Mediana	27	39
Moda	27	40

	Pre test	Post test
Desviación estándar	4,6	4,41

Nota. Fuente. Prueba de Creatividad para Niños. Agosto-Setiembre 2017.

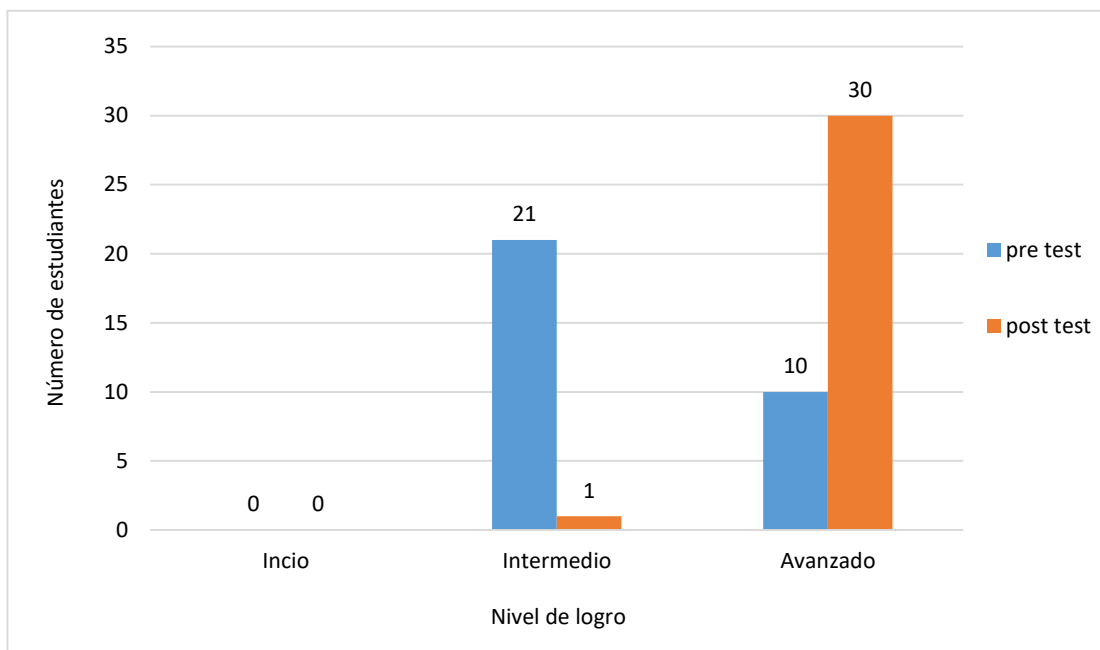


Figura 3. Diagrama de barras de los resultados generales del pre test y post test

Como se puede observar en el pre test, no hay estudiantes (0%) de la muestra que se encuentren en el nivel “inicio”, en cuanto a las categorías relacionadas a la creatividad, las cuales son: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, lo cual demuestra que todo estudiante posee creatividad solo que está a la espera de poder desarrollarse en todo su potencial. Mientras que 21 estudiantes (68%), la mayoría de población, se encuentran en el nivel “intermedio” de la creatividad, lo cual indica que generan ideas para resolver un problema, pero no de manera pertinente e innovadora. Siendo una dificultad, que los estudiantes se encuentren en ambos niveles de inicio o intermedio, porque hoy en día el país está en constante cambio y se necesita de personas que posean actitudes transformadoras e innovadoras para desenvolverse en cualquier ámbito laboral; formar proyectos y acciones en beneficio a su sociedad. Sin embargo, si no tienen potenciada su creatividad no se podrá responder a las demandas de nuestro país.

Finalmente, se puede observar que 10 estudiantes (32%) de la muestra, se encuentran en un nivel “avanzado” de la creatividad, esto indica que los estudiantes son capaces de dar diversas soluciones a un problema, seleccionando la más adecuada, innovadora y poco común.

En conclusión los estudiantes han obtenido un puntaje promedio de 26,8 y su desviación estándar es de 4,6, es decir se ubican en el nivel intermedio y aún no han logrado alcanzar el nivel avanzado en cuanto a la creatividad, lo cual es una dificultad,

porque la creatividad es una capacidad que requiere toda persona para poder enfrentarse a diversas situaciones que se presenten en la sociedad, por tanto se requiere que nuestros estudiantes alcancen este nivel, puesto que ellos son el futuro del país, tal como lo afirma Gagné (1996).

En los resultados obtenidos en el post test, se puede observar que 0 estudiantes (0%) de la muestra se encuentran en el nivel “inicio” tanto en el pre test como en el post test. Esto quiere decir que ningún estudiante ha disminuido su nivel de creatividad.

En contraste, de los 21 estudiantes (68%) de la muestra que se encontraban en el nivel “intermedio” de la creatividad, evidencian una mejora, puesto que ahora se encuentra 1 estudiante (3%) en este nivel, lo cual indica que el porcentaje de estudiantes que generan ideas divergentes con dificultad para la resolución de situaciones problemáticas ha disminuido en un 65%. Así mismo, 10 estudiantes (32%) que se encontraban en el nivel “avanzado” de la creatividad se han mantenido y 20 estudiantes (65%) que se encontraban en el nivel “intermedio” de la creatividad, han potenciado su nivel, llegando así a 30 estudiantes (97%) de la muestra, que ahora se encuentran en dicho nivel.

En conclusión, los estudiantes han obtenido un puntaje promedio de 37,3 y su desviación estándar es de 4,41, es decir se ubican en el nivel avanzado en cuanto a la creatividad, lo cual refleja la eficacia de las actividades propuestas en el módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas, porque han potenciado en los estudiantes su capacidad creativa, logrando así que puedan dar soluciones a un problema a partir de las ideas novedosas que ellos mismos proponen; es decir, hay más estudiantes que tienen mayor facilidad de resolver problemas, no solo en el ámbito educativo, sino a nivel de todos los cursos como también a lo largo de su vida cotidiana, sobre todo al enfrentarse a la sociedad.

Tabla 15.

*Resultados obtenidos en el pre test y post test en relación a la categoría fluidez de los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, UGEL 07.*

		Pre test		Post test	
Niveles	Intervalos	F	%	f	%
Avanzado	[09 – 12]	4	13%	27	87%
Intermedio	[05 – 08]	22	71%	3	10%
Inicio	[00 – 04]	5	16%	1	3%
Total		31	100%	31	100%

	Pre test	Post test
Media	6,5	10
Mediana	7	10
Moda	7	10

	Pre test	Post test
Desviación estándar	1,7	1,9

Nota. Fuente. Prueba de Creatividad para Niños. Agosto-Setiembre 2017.

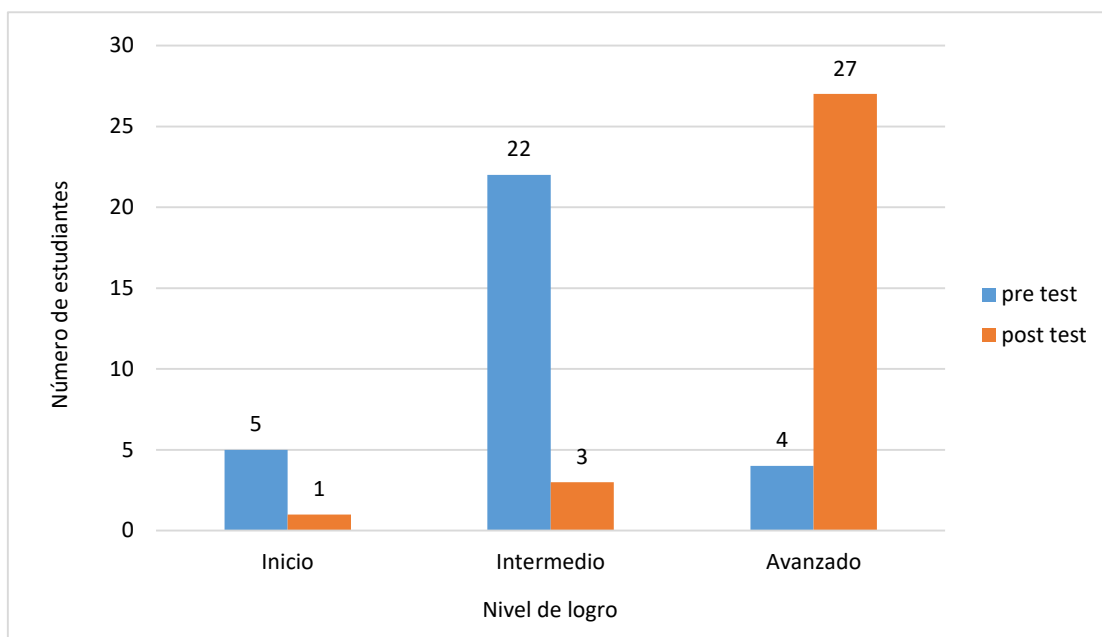


Figura 4. Diagrama de barras de los resultados del pre test y post test, obtenidos en la categoría fluidez.

Como se puede observar en el pre test, 5 estudiantes (16%) de la muestra se encuentran en el nivel “inicio”, en cuanto a la categoría fluidez, lo cual indica que los estudiantes no generan una cantidad considerable de ideas o respuestas a planteamientos establecidos. Mientras que 22 estudiantes (71%), siendo estos la mayoría de la población, se encuentran en el nivel “intermedio” de la creatividad, lo cual indica que generan algunas ideas, pero aún presentan dificultad para producir ideas o respuestas fluidas en un tiempo determinado que le permitirán llegar a la idea creativa. Se considera un problema que los estudiantes se encuentren entre los niveles de inicio o intermedio, porque al enfrentarse a una problemática de su sociedad no podrían tener la capacidad de solucionarla, debido a que no tendrían una producción abundante y rápida de ideas, ni un mayor número de soluciones a estos problemas.

Finalmente, se puede observar que 4 estudiantes (13%) de la muestra, se encuentran en un nivel “avanzado” de la creatividad, esto indica que los estudiantes presentan y proponen diferentes ideas creativas de manera fluida, las cuales dan solución a un problema.

En conclusión, los estudiantes han obtenido un puntaje promedio de 6,5 y su desviación estándar es de 1,7, es decir se ubican en nivel intermedio y aún no han logrado alcanzar el nivel avanzado en cuanto a la categoría de fluidez, presentándose como un problema, debido a que no podrían generar un número elevado de ideas

respecto a un tema determinado, tal como lo afirma Casillas (1996) es la capacidad de generar una cantidad considerable de ideas o respuestas a planteamientos establecidos.

En contraste con resultados obtenidos en el post test, se puede observar que 5 estudiantes (16%) de la muestra, se encontraban en el nivel “inicio” de la creatividad, evidenciando una mejora, puesto que ahora solo 1 estudiante (3%) de la muestra se encuentra en dicho nivel. Así mismo, de los 22 estudiantes (71%) de la muestra que se encontraban en el nivel “intermedio” de la creatividad, evidencian una mejora, puesto que ahora se encuentran 3 estudiantes (10%) en este nivel, lo cual indica que el porcentaje de estudiantes que generan ideas de manera rápida con dificultad, ha disminuido en un 61%. De igual manera, 4 estudiantes (13%) que se encontraban en el nivel “avanzado” de la creatividad se han mantenido y 23 estudiantes (74%) que se encontraban en el nivel “intermedio” de la creatividad, han potenciado su fluidez, llegando así a 27 estudiantes (87%) de la muestra, que ahora se encuentran en dicho nivel.

En conclusión, los estudiantes han obtenido un puntaje promedio de 10 y su desviación estándar es de 1,9, es decir se ubican en el nivel avanzado. De acuerdo a los resultados se refleja la eficacia de las actividades propuestas en el módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas, porque ha potenciado en los estudiantes su fluidez creativa, logrando así que puedan producir un gran número de respuestas innovadoras con rapidez ante una situación o problema determinado.

Tabla 16.

*Resultados obtenidos en el pre test y post test en relación a la categoría flexibilidad de los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, UGEL 07.*

		Pre test		Post test	
Niveles	Intervalos	f	%	f	%
Avanzado	[09 – 12]	5	16%	26	84%
Intermedio	[05 – 08]	23	74%	4	13%
Inicio	[00 – 04]	3	10%	1	3%
Total		31	100%	31	100%

	Pre test	Post test
Media	6,8	8,3
Mediana	7	9
Moda	7	9

	Pre test	Post test
Desviación estándar	1,8	1,5

Nota. Fuente. Prueba de Creatividad para Niños. Agosto-Setiembre 2017.

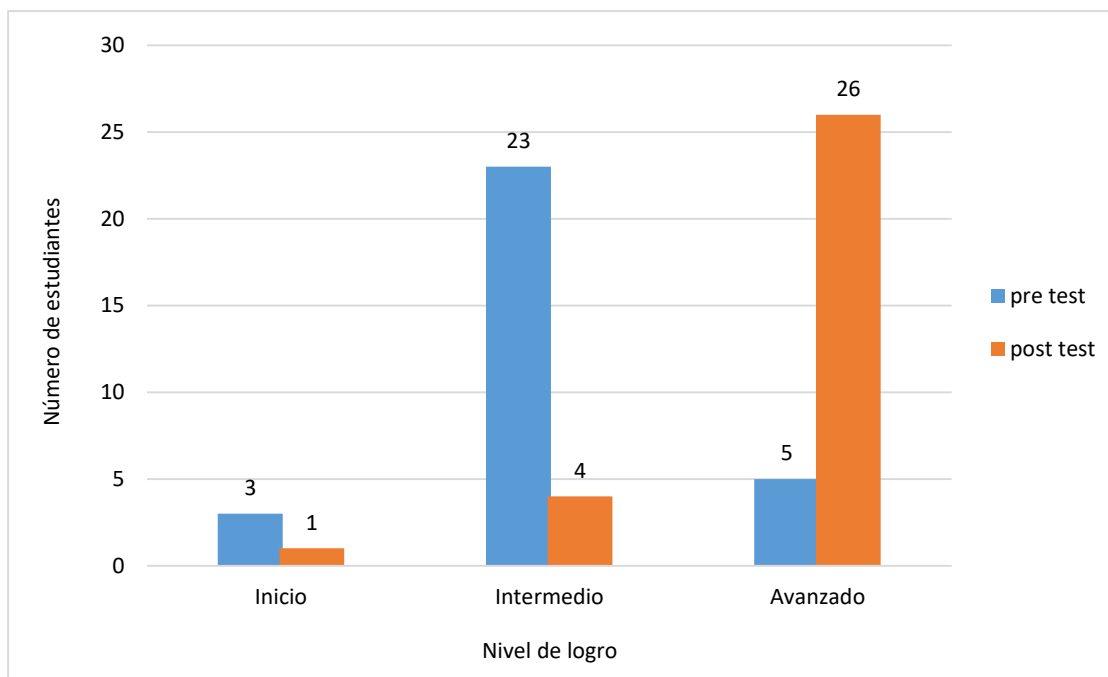


Figura 5. Diagrama de barras de los resultados del pre test y post test, obtenidos en la categoría flexibilidad.

Como se puede observar en el pre test, 3 estudiantes (10%) de la muestra se encuentran en el nivel “inicio”, en cuanto a la categoría flexibilidad, lo cual indica que los estudiantes no generan ideas o respuestas con diferentes categorías. Mientras que 23 estudiantes (74%), siendo estos la mayoría de la población, se encuentran en el nivel “intermedio” de la creatividad, lo cual indica que generan algunas ideas con diferentes categorías, pero aún presentan inconvenientes para precisarlas desde diversos puntos de vista.

Considerándolo una dificultad debido a que el estudiante no tendría la capacidad de desplazarse de una idea a otra, dar respuestas variadas y abordar un problema.

Finalmente, se puede observar que 5 estudiantes (16%) de la muestra, se encuentran en un nivel “avanzado” de la creatividad, esto indica que los estudiantes tienen un pensamiento flexible mostrando una mirada más amplia para seleccionar la idea más atractiva teniendo en cuenta sus diversas categorías.

En conclusión, los estudiantes han obtenido un puntaje promedio de 6,8 y su desviación estándar es de 1,8, es decir se ubican en el nivel intermedio y aún no han logrado alcanzar el nivel esperado en cuanto a la categoría flexibilidad, lo cual es un problema, porque ellos tendrían dificultades para generar ideas desde diversas perspectivas, como lo afirma Casillas (1996) es de gran importancia tener un

pensamiento flexible, porque mientras más respuestas con diferentes categorías surjan, se tendrá una mirada más amplia para seleccionar la idea más atractiva.

En contraste con resultados obtenidos en el post test, se puede observar que 3 estudiantes (10%) de la muestra, se encontraban en el nivel “inicio” de la creatividad, evidenciando una mejora, puesto que ahora solo 1 estudiante (3%) de la muestra se encuentra en dicho nivel. Así mismo, de los 23 estudiantes (74%) de la muestra que se encontraban en el nivel “intermedio” de la creatividad, evidencian una mejora, puesto que ahora se encuentran 4 estudiantes (13%) en este nivel, lo cual indica que el porcentaje de estudiantes que tienen dificultad para generar ideas con diversas categorías ha disminuido en un 61%. De igual manera, 5 estudiantes (16%) que se encontraban en el nivel “avanzado” de la creatividad se han mantenido y 21 estudiantes (68%) que se encontraban en el nivel “intermedio” de la creatividad, han potenciado su flexibilidad, llegando así a 26 estudiantes (84%) de la muestra, que ahora se encuentran en dicho nivel.

En conclusión, los estudiantes han obtenido un puntaje promedio de 8,3 y su desviación estándar es de 1,5 es decir, se ubican en el nivel avanzado en cuanto a la categoría de flexibilidad. De acuerdo a los resultados esto refleja la eficacia de las actividades propuestas en el módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas, porque ha potenciado en los estudiantes su flexibilidad creativa, logrando así que puedan producir un gran número de respuestas con diversas categorías para tener una mirada más amplia al escoger la más oportuna ante una situación problemática.

Tabla 17.

*Resultados obtenidos en el pre test y post test en relación a la categoría originalidad de los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, UGEL 07.*

Niveles	Intervalos	Pre test		Post test	
		f	%	f	%
Avanzado	[09 – 12]	5	16%	24	78%
Intermedio	[05 – 08]	21	68%	6	19%
Inicio	[00 – 04]	5	16%	1	3%
Total		31	100%	31	100%

	Pre test	Post test
Media	6	10,2
Mediana	6	10
Moda	7	10

	Pre test	Post test
Desviación estándar	1,4	1,9

Nota. Fuente. Prueba de Creatividad para Niños. Agosto-Setiembre 2017.

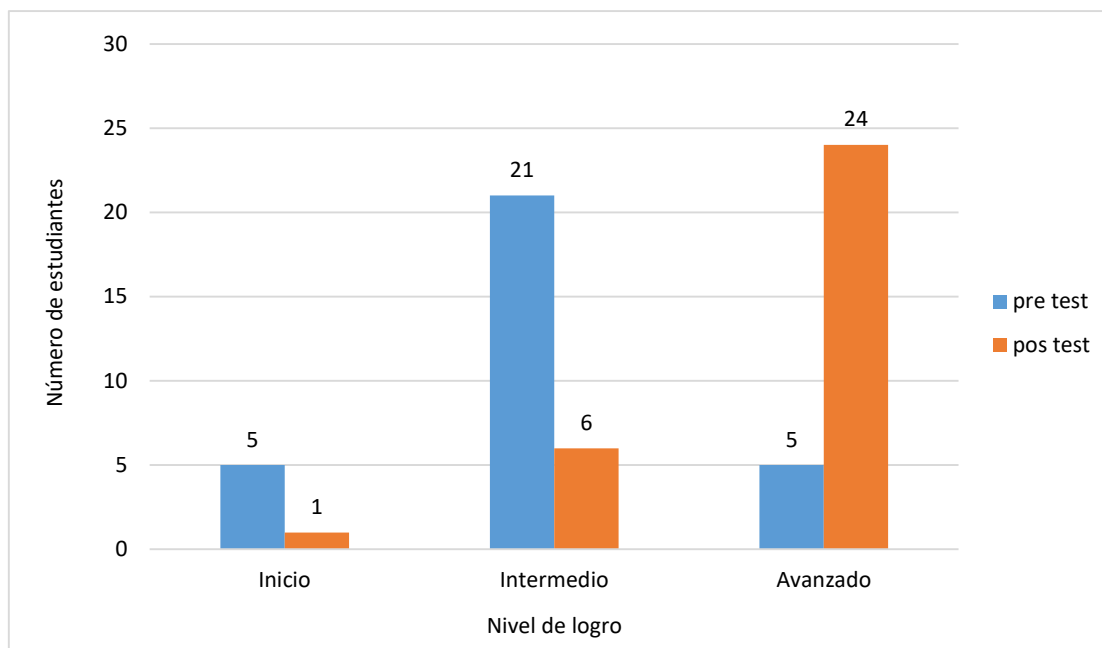


Figura 6. Diagrama de barras de los resultados del pre test y post test, obtenidos en la categoría originalidad.

Como se puede observar en el pre test, 5 estudiantes (16%) de la muestra se encuentran en el nivel “inicio”, en cuanto a categoría originalidad, lo cual indica que los estudiantes no generan ideas innovadoras a situaciones poco cotidianas. Mientras que 21 estudiantes (68%), siendo estos la mayoría de la población, se encuentran en el nivel “intermedio” de la creatividad, lo cual indica que generan algunas ideas, pero aún presentan dificultad para que estas sean ideas innovadoras que le permitirán llegar a la idea creativa. Se considera una dificultad que el estudiante se encuentre en los niveles de inicio e intermedio, porque indica que el estudiante aún no tiene la capacidad de romper esquemas ya establecidos o aporta ideas únicas, para participar en la solución de un problema detectado.

Finalmente, se puede observar que 5 estudiantes (16%) de la muestra, se encuentran en un nivel “avanzado” de la creatividad, esto indica que los estudiantes piensan en ideas que nunca a nadie se le han ocurrido y visualizan los problemas de manera diferente.

En conclusión, los estudiantes han obtenido un puntaje promedio de 6 y su desviación estándar es de 1,4 es decir, se ubican en el nivel intermedio y aún no han logrado alcanzar el nivel avanzado en cuanto a la categoría originalidad, lo cual es una dificultad, porque los estudiantes no podrán encontrar respuestas innovadoras a

problemas que se presenten en su contexto. Tal como lo afirma Casillas (1996) la originalidad es el aspecto más característico de la creatividad, ya que implica pensar en ideas que nunca a nadie se le han ocurrido o visualizar los problemas de manera diferente.

En contraste con resultados obtenidos en el post test, se puede observar que 5 estudiantes (16%) de la muestra, se encontraban en el nivel “inicio” de la creatividad, evidenciando una mejora, puesto que ahora solo 1 estudiante (3%) de la muestra se encuentra en dicho nivel. Así mismo, de los 21 estudiantes (68%) de la muestra que se encontraban en el nivel “intermedio” de la creatividad, evidencian una mejora, puesto que ahora solo hay 6 estudiantes (19%) en este nivel, lo cual indica que el porcentaje de estudiantes que generan ideas innovadoras con dificultad, ha disminuido en un 49%. De igual manera, 5 estudiantes (16%) que se encontraban en el nivel “avanzado” de la creatividad se han mantenido y 19 estudiantes (22%) que se encontraban en el nivel “intermedio” de la creatividad, han potenciado su originalidad, llegando así a 24 estudiantes (78%) de la muestra, que ahora se encuentran en dicho nivel.

En conclusión, los estudiantes han obtenido un puntaje promedio de 10,2 y su desviación estándar es de 1,9 es decir, se ubican en el nivel avanzado en cuanto a la categoría originalidad. De acuerdo a los resultados esto refleja la eficacia de las actividades propuestas en el módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas, porque ha potenciado en los estudiantes su originalidad creativa, logrando así que puedan producir ideas que nunca a nadie se le puedan ocurrir, de tal manera se visualicen los problemas de manera diferente. Ello, propiciará que el estudiante proponga ideas que además de ser consideradas válidas, resulten ser nuevas e ingeniosas.

Tabla 18.

*Resultados obtenidos en el pre test y post test en relación a la categoría elaboración de los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, UGEL 07.*

Niveles	Intervalos	Pre test		Post test	
		f	%	f	%
Avanzado	[09 – 12]	14	45%	28	90%
Intermedio	[05 – 08]	17	55%	3	10%
Inicio	[00 – 04]	0	0%	0	0%
Total		31	100%	31	100%

	Pre test	Post test
Media	7,6	9,1
Mediana	7	10
Moda	7	10

	Pre test	Post test
Desviación estándar	1,2	1,2

Nota. Fuente. Prueba de Creatividad para Niños. Agosto-Setiembre 2017.

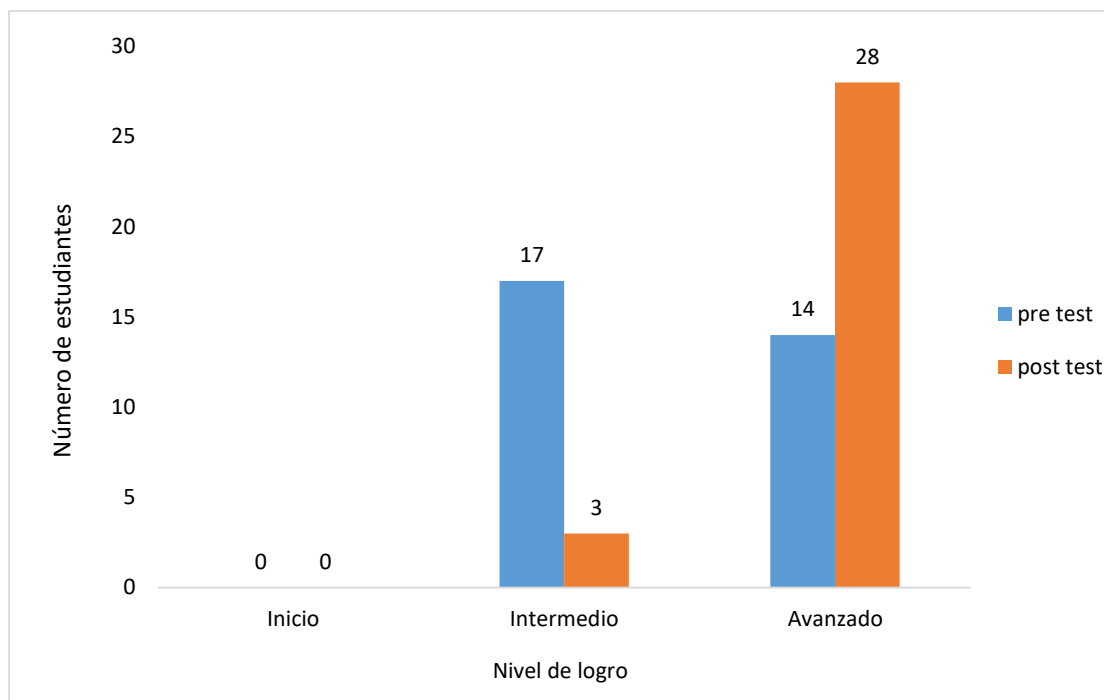


Figura 7. Diagrama de barras de los resultados del pre test y post test, obtenidos en la categoría elaboración.

Como se puede observar en el pre test, no hay estudiantes (0%) de la muestra que se encuentren en el nivel “inicio”, en cuanto a la categoría elaboración, lo cual que no hay ningún estudiante que no pueda desarrollar ideas o añadir detalles a algo ya existente. Mientras que 17 estudiantes (55%), la mayoría de población, se encuentran en el nivel “intermedio” de la creatividad, lo cual indica que aún tienen dificultad para añadir detalles y modificar una idea. Se considera una dificultad que los estudiantes se encuentren en los niveles de inicio e intermedio, porque demuestran que los estudiantes aún no tienen la habilidad de perfeccionar una idea y brindar la resolución creativa a una situación o problema. Finalmente, se puede observar que 14 estudiantes (45%) de la muestra, se encuentran en un nivel “avanzado” de la creatividad, lo cual indica que los estudiantes añaden elementos o detalles a ideas ya existentes, tal como lo afirma Casillas (1996).

En conclusión, los estudiantes han obtenido un puntaje promedio de 7,6 y su desviación estándar es de 1,2 es decir se ubican en el nivel intermedio y aún no han logrado alcanzar el nivel esperado en cuanto a la categoría elaboración, lo cual es una dificultad, porque los estudiantes no podrán profundizar, perfeccionar y precisar una idea.

En los resultados obtenidos en el post test, se puede observar que 0 estudiantes (0%) de la muestra se encuentran en el nivel “inicio” tanto en el pre test como en el post test. Esto quiere decir todos los estudiantes cuentan con la categoría elaboración.

En contraste, de los 17 estudiantes (55%) de la muestra que se encontraban en el nivel “intermedio” de la creatividad, evidencian una mejora, puesto que ahora 3 estudiantes (10%) se encuentra en este nivel, lo cual indica que el porcentaje de estudiantes que añaden detalles a ideas ya existentes con dificultad ha disminuido en un 45%. Así mismo, 14 estudiantes (45%) que se encontraban en el nivel “avanzado” de la creatividad se han mantenido y 14 estudiantes (45%) que se encontraban en el nivel “intermedio” de la creatividad, han potenciado su nivel, llegando así a 28 estudiantes (90%) de la muestra, que ahora se encuentran en dicho nivel. Esto refleja la eficacia de las actividades propuestas en el módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas, porque ha potenciado en los estudiantes su elaboración creativa, logrando así que puedan añadir detalles o elementos a ideas que ya existen, modificando alguno de sus atributos o crear cosas novedosas con muchos detalles originales.

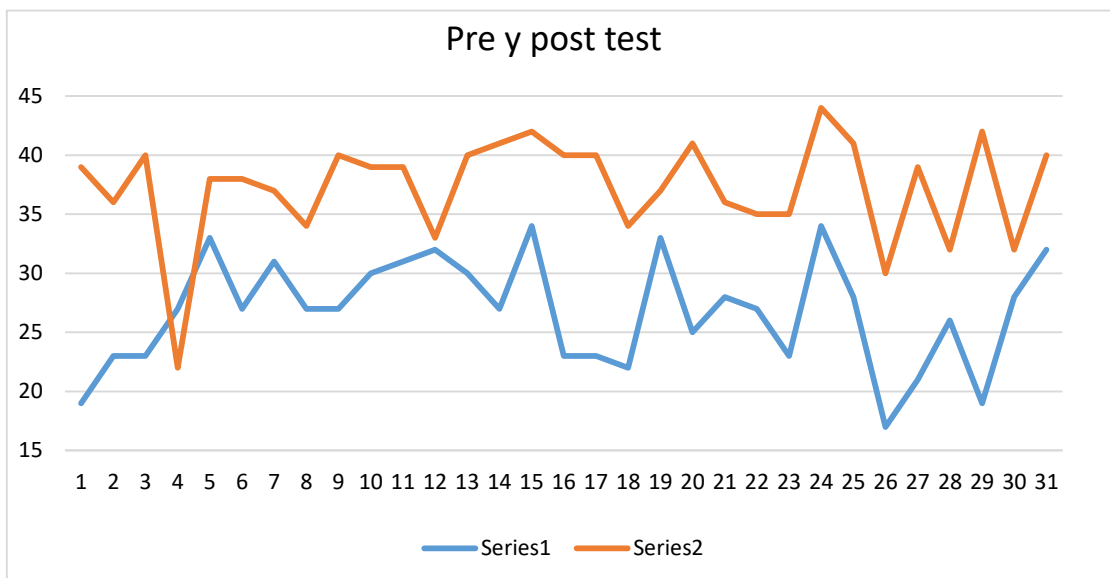
### 3. Resultado de la T – student

#### ➤ General

Tabla 19.

*Resultados obtenidos de la prueba t-student en relación con el pre test y post test de los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07.*

	Variable 1	Variable 2
Media	26.7742	37.2903
Varianza	21.5140	19.47956989
Observaciones	31.0000	31
Coefficiente de correlación de Pearson	0.1596	
Diferencia hipotética de las medias	0.0000	
Grados de libertad	30.0000	
Estadístico t	-9.9745	
P(T<=t) una cola	0.0000	
Valor crítico de t (una cola)	1.6973	
P(T<=t) dos colas	0.000000	
Valor crítico de t (dos colas)	2.0423	



*Figura 8. Diagrama lineal de los resultados de la prueba t-student en relación con el pre test y post test.*

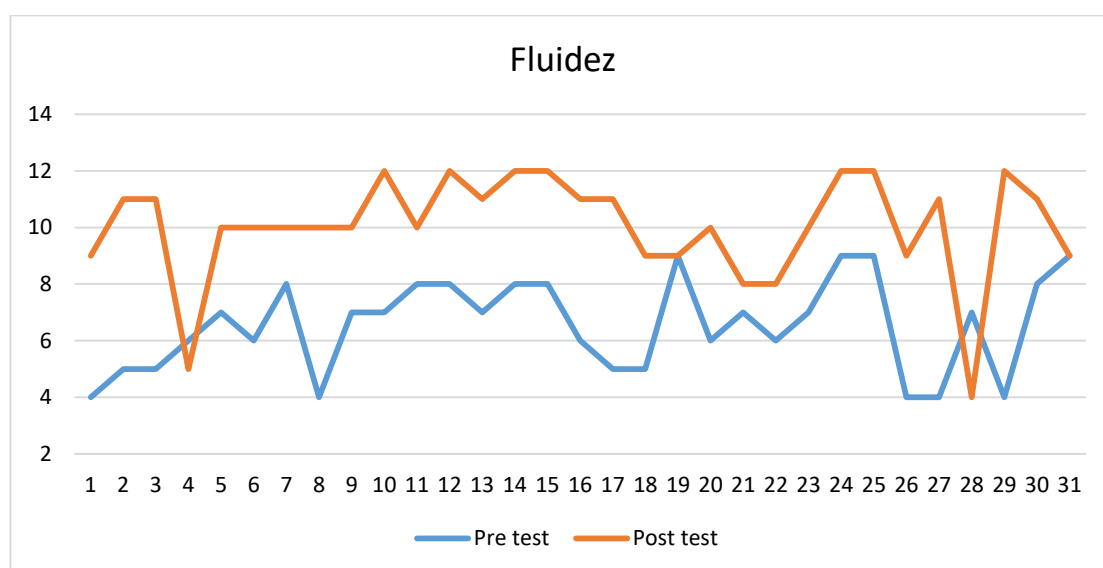
Se realizó la prueba t – Student, el cual arrojó el valor de 0,00, validando la hipótesis general que hace referencia a que el módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas, potencia el nivel de creatividad en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07.

➤ **Fluidez**

Tabla 20.

*Resultados obtenidos de la prueba t-student en relación a la categoría fluidez de los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07.*

	Variable 1	Variable 2
Media	6.5484	10.0323
Varianza	2.7226	3.632258065
Observaciones	31.0000	31
Coefficiente de correlación de Pearson	0.1108	
Diferencia hipotética de las medias	0.0000	
Grados de libertad	30.0000	
Estadístico t	-8.1547	
P(T<=t) una cola	0.0000	
Valor crítico de t (una cola)	1.6973	
P(T<=t) dos colas	0.000000	
Valor crítico de t (dos colas)	2.0423	



*Figura 9.* Diagrama lineal de los resultados de la prueba t-student en relación con la categoría fluidez.

Se realizó la prueba t– Student, el cual arrojó el valor de 0,00, validando la hipótesis específica que hace referencia a que el módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas, potencia la categoría fluidez en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07.

➤ **Flexibilidad**

Tabla 21.

*Resultados obtenidos de la prueba t-student en relación a la categoría flexibilidad de los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07.*

	<b>Variable 1</b>	<b>Variable 2</b>
Media	6.8387	10.1935
Varianza	3.0731	3.561290323
Observaciones	31.0000	31
Coefficiente de correlación de Pearson	0.1911	
Diferencia hipotética de las medias	0.0000	
Grados de libertad	30.0000	
Estadístico t	-8.0606	
P(T<=t) una cola	<b>0.000000</b>	
Valor crítico de t (una cola)	1.6973	
P(T<=t) dos colas	0.0000	
Valor crítico de t (dos colas)	2.0423	

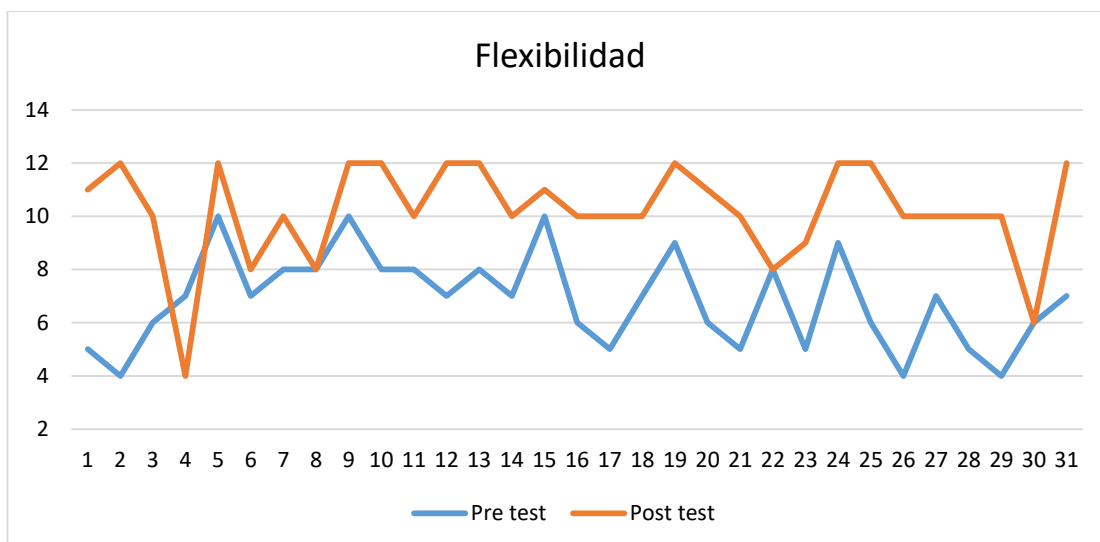


Figura 10. Diagrama lineal de los resultados de la prueba t-student en relación con la categoría flexibilidad.

Se realizó la prueba t – Student, el cual arrojó el valor de 0,00, validando la hipótesis específica que hace referencia a que el módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas, potencia la categoría flexibilidad en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07.

### ➤ Originalidad

Tabla 22.

Resultados obtenidos de la prueba t-student en relación a la categoría originalidad de los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07.

	Variable 1	Variable 2
Media	6.0000	8.2903
Varianza	2.0000	2.14623656
Observaciones	31.0000	31
Coefficiente de correlación de Pearson	-0.0322	
Diferencia hipotética de las medias	0.0000	
Grados de libertad	30.0000	
Estadístico t	-6.1642	
P(T<=t) una cola	0.0000	
Valor crítico de t (una cola)	1.6973	
P(T<=t) dos colas	0.000001	
Valor crítico de t (dos colas)	2.0423	

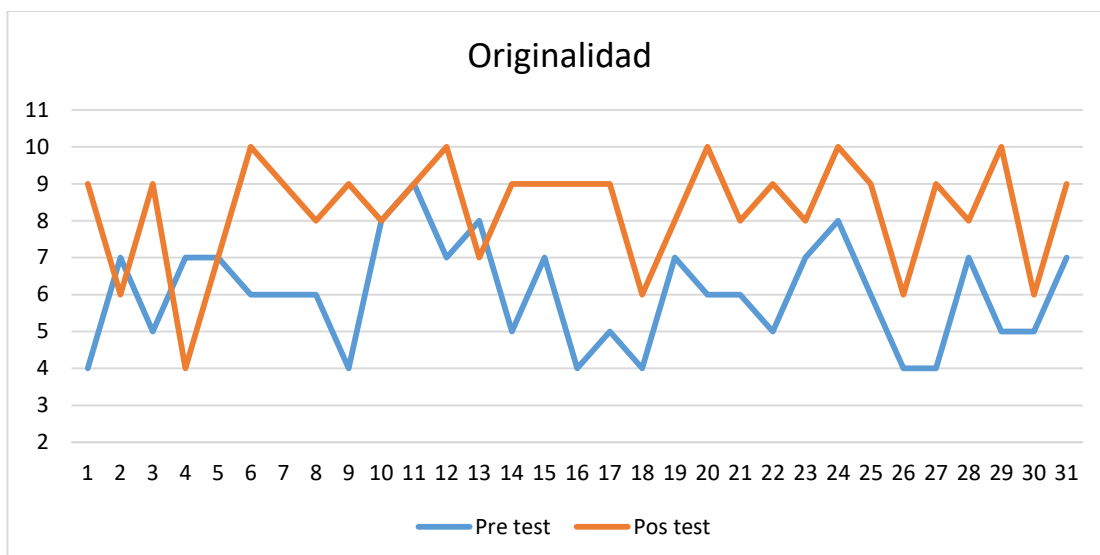


Figura 11. Diagrama lineal de los resultados de la prueba t-student en relación con la categoría originalidad.

Se realizó la prueba t – Student, el cual arrojó el valor de 0,00, validando la hipótesis específica que hace referencia a que el módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas, potencia la categoría originalidad en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07.

### ➤ Elaboración

Tabla 23.

Resultados obtenidos de la prueba t-student en relación a la categoría elaboración de los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07.

	Variable 1	Variable 2
Media	7.5806	9.0968
Varianza	1.5183	1.490322581
Observaciones	31.0000	31
Coefficiente de correlación de Pearson	0.1608	
Diferencia hipotética de las medias	0.0000	
Grados de libertad	30.0000	
Estadístico t	-5.3126	
P(T<=t) una cola	0.0000	
Valor crítico de t (una cola)	1.6973	
P(T<=t) dos colas	0.000010	
Valor crítico de t (dos colas)	2.0423	

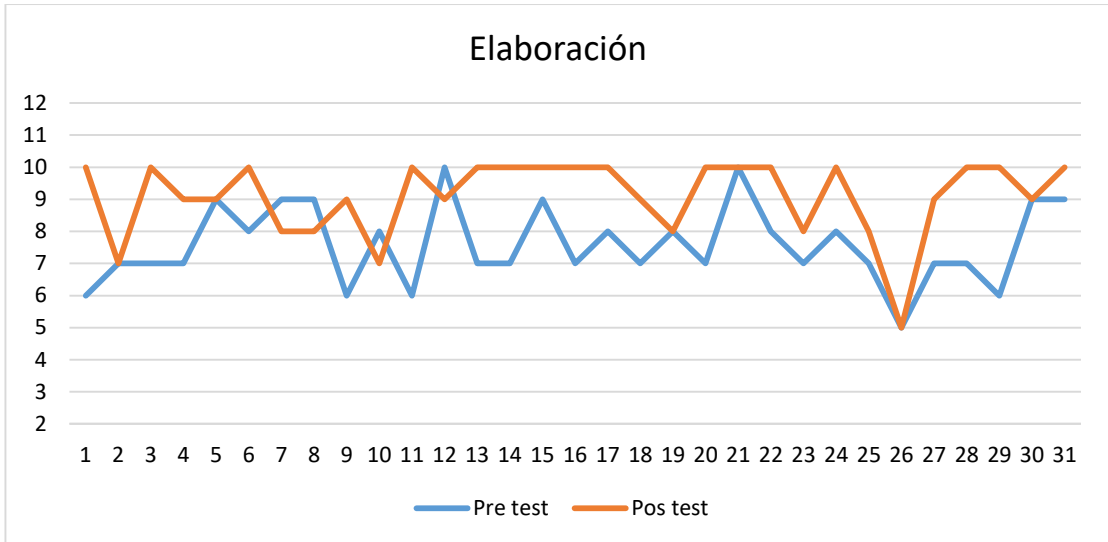


Figura 12. Diagrama lineal de los resultados de la prueba t-student en relación con la categoría elaboración.

Se realizó la prueba t – Student, el cual arrojó el valor de 0,00, validando la hipótesis específica que hace referencia a que el módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas, potencia la categoría elaboración en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07.

## Conclusiones

1. La aplicación del módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas determinó que potencia gradualmente el nivel de creatividad en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria, gracias a las actividades propuestas en cada una de las sesiones donde se promovió un aprendizaje innovador, lúdico y dinámico.
2. La aplicación del módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas determinó que potencia el nivel de creatividad en la dimensión fluidez, gracias a las estrategias interrogativas propuestas por la docente en la que en los estudiantes daban diversas ideas creativas.
3. La aplicación del módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas determinó que potencia el nivel de creatividad en la dimensión flexibilidad, puesto que las estrategias estuvieron orientadas a la diversidad de soluciones que le daban los estudiantes a un determinado problema. Además, se consiguió que el estudiante pueda representar sus ideas a través de diferentes creaciones artísticas.
4. La aplicación del módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas determinó que potencia el nivel de creatividad en la dimensión originalidad, porque se buscó que a través de los desafíos el estudiante brinde ideas innovadoras y poco comunes a determinadas situaciones.
5. La aplicación del módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas determinó que potencia el nivel de creatividad en la dimensión elaboración, porque a través de las actividades artísticas sin limitaciones, los estudiantes pudieron desarrollar todo su potencial creativo tales como: las artes visuales, música, danza y teatro; por medio de imágenes, sonidos, cantos, bailes, movimientos, manualidades, entre otros.

## Recomendaciones

1. Después de haber aplicado el módulo “Somos artistas” basadas en las artes integradas se recomienda utilizarlo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en el área de Arte y Cultura del nivel primario, porque es de gran importancia que a esa edad se trabajen las disciplinas de forma integrada y así el estudiante pueda tener interacción con todas e identificar con cuál de ellas logra expresarse mejor.
2. Las instituciones educativas deben reconocer la importancia del área de Arte y Cultura y cumplir las sesiones de aprendizaje en un bloque de 3 horas pedagógicas, tal como lo recomienda el Currículo Nacional (2017) porque es vital el tiempo asignado para desarrollar la creación de proyectos a través de los diversos lenguajes o disciplinas del arte o arte integrado.
3. Las sesiones del área de Arte y Cultura deben tener como mínimo tres disciplinas a trabajar, puesto que así el aprendizaje del estudiante será más significativo.
4. Prever los recursos necesarios para cada sesión, porque cada uno de ellos es de gran importancia para realizar las actividades que ayudarán a potenciar el nivel de la creatividad.
5. Se recomienda vincular las estrategias del arte integrado con las temáticas de las distintas áreas curriculares, de tal manera que el estudiante no solo vincule la creatividad al área de Arte y Cultura, sino que pueda expresarse y desarrollar todo su potencial creativo en todos los campos de conocimiento.

## Referencias

- Báez, T., Benavente J. & Miranda, L. (2015, diciembre). *Artes integradas: una propuesta de trabajo desde los sentidos y lo significados de la infancia*. Profesión Docente, pp.73. Recuperado de <http://www.revistadocencia.cl/new/wp-content/uploads/2015/12/08.-Artes-integradas.pdf>
- Báez, T., Benavente J. & Miranda, L. (2015, diciembre). *Artes integradas: una propuesta de trabajo desde los sentidos y lo significados de la infancia*. Chile. Recuperado de <http://www.revistadocencia.cl/artes-integradas-una-propuesta-de-trabajo-desde-los-sentidos-y-los-significados-de-la-infancia/>
- Casillas, M. (1996, junio). *Aspectos importantes de la creatividad para trabajar en el aula*. Revista UdeG, pp. 3. Recuperado de [http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:IUePtnb\\_TnwJ:www.jmunozy.org/files/NEE/sobredotado/MATERIALES\\_POZ/7.MATERIALES/CREATIVIDAD/CREATIVIDAD\\_EN\\_EL\\_AULA.pdf+&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=pe](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:IUePtnb_TnwJ:www.jmunozy.org/files/NEE/sobredotado/MATERIALES_POZ/7.MATERIALES/CREATIVIDAD/CREATIVIDAD_EN_EL_AULA.pdf+&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=pe)
- Casillas, M. (1996a). *Aspectos importantes de la creatividad para trabajar en el aula*. Revista UdeG. Guadalajara, México. Recuperado de <http://www.uovirtual.com.mx/moodle/lecturas/credu/1/1.pdf>
- Casillas, M. (1996b). *Aspectos importantes de la creatividad para trabajar en el aula*. Revista UdeG. Guadalajara, México. pp. 4. Recuperado de <http://www.uovirtual.com.mx/moodle/lecturas/credu/1/1.pdf>
- Casillas, M. (1996c). *Aspectos importantes de la creatividad para trabajar en el aula*. Revista UdeG. Guadalajara, México. pp. 4. Recuperado de <http://www.uovirtual.com.mx/moodle/lecturas/credu/1/1.pdf>
- Casillas, M. (1996d). *Aspectos importantes de la creatividad para trabajar en el aula*. Revista UdeG. Guadalajara, México. pp. 4. Recuperado de <http://www.uovirtual.com.mx/moodle/lecturas/credu/1/1.pdf>
- Casillas, M. (1996e). *Aspectos importantes de la creatividad para trabajar en el aula*. Revista UdeG. Guadalajara, México. Recuperado de <http://www.uovirtual.com.mx/moodle/lecturas/credu/1/1.pdf>

- Centro de Artes Integradas (2012). *Centro de artes integradas*. Caracas. Recuperado de [https://www.centrodeartesintegradas.org/newsite/?page\\_id=21](https://www.centrodeartesintegradas.org/newsite/?page_id=21)
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creatividad: Definiciones, antecedentes y aportaciones*. Recuperado de [http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene\\_art4.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf)
- De la Torre, S. (1991). *Evaluación de la creatividad*. España-Madrid. pp. 89
- De la Torre, S. (2001). *Noción de creatividad*. España-Barcelona. pp. 1. Recuperado de [http://www.ub.edu/sentipensar/pdf/saturnino/nocion\\_creatividad.pdf](http://www.ub.edu/sentipensar/pdf/saturnino/nocion_creatividad.pdf)
- De la Torre, S. (2006). La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI. pp. 137. Recuperado de <http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/740/17>
- Espinosa, S. (2012, 04 de diciembre). Nuestra escuela sigue considerando el Arte una “materia de complemento, de entretenimiento”. RedEducativaMusical. Recuperado de [http://recursostic.educacion.es/artes/rem/web/index.php/es/dossiereducativo/item/433-susana\\_espinosa](http://recursostic.educacion.es/artes/rem/web/index.php/es/dossiereducativo/item/433-susana_espinosa)
- Fernández, S. (2013). *Educación artística y creatividad. Desarrollo de una propuesta de Educación Artística desde el arte contemporáneo*. (Tesis de licenciatura). Universidad de Valladolid. Valladolid. Recuperado de [https://issuu.com/messenjaschin/docs/desarrollo\\_de\\_una\\_propuesto\\_de\\_educa](https://issuu.com/messenjaschin/docs/desarrollo_de_una_propuesto_de_educa)
- Flanagan, J. (1958). *Creatividad: Definiciones, antecedentes y aportaciones*. Monterrey. pp. 4. Recuperado de [http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene\\_art4.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf)
- Gagné, R. (1996). *Neuronilla*. Fundación neuronilla para la creatividad e innovación, pp.7 Recuperado de <https://www.neuronilla.com/definiciones-de-creatividad-neuronilla/>
- Galván, L. (1983). *Elaboración y validación de un programa de estimulación de la creatividad a través del drama creativo y la pintura para niños de 6 a 10 años* (Tesis bachillerato). Universidad Peruana Cayetano Heredia. Lima. Recuperado de <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:8O4ymKg1oJ:https://es.scribd.com/document/62013296/CREATIVIDADTESIS+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=pe>
- Gonzalez, C. (2006). *Enseñar creatividad. El espacio educativo*. pp. 3. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/185/18512511006.pdf>

- Guilford, J. (1952). *Creatividad y Educación*. España. pp. 86. Recuperado de [http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene\\_art4.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf)
- Hernández, A. (2008). *Métodos de investigación en psicopedagogía*. Madrid, pp.42. Recuperado de <http://www.postgradoune.edu.pe/documentos/Experimental.pdf>
- Lowenfeld, V. (2003, junio). *Suplemento docente del periódico Consudec*. Talentos para la vida, pp.05. Recuperado de <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache%3AbQD2LVGNW-8J%3Awww.talentosparalavida.org%2Fprogramas%2Fpageduc%2FPagEduc15.ppd%20&cd=9&hl=es&ct=clnk&gl=pe>
- Mata, I. (2011). *El arte es la expresión del alma que desea ser escuchada*. Recuperado de <http://expresionartisticauno.blogspot.pe/2011/08/concepto.html>
- McGuigan, F. (1996). *Psicología experimental*. 6ª edición. D.F., México.
- Minedu (2002a). *Fascículo de las disciplinas artísticas: música*, pp.5.
- Minedu (2002b). *Fascículo de las disciplinas artísticas: música*, pp.6.
- Minedu (2007a). *Programa curricular de Educación Primaria*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>
- Minedu (2007b). *Técnicas creativas para la práctica de las artes*, pp. 9.
- Minedu (2007c). *Técnicas creativas para la práctica de las artes*, pp. 14.
- Minedu (2007d). *Técnicas creativas para la práctica de las artes*, pp. 16.
- Minedu (2010a). *Orientaciones para el trabajo pedagógico*. pp. 06. Recuperado de <http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/5-otparte2010.pdf>
- Minedu (2010b). *Orientaciones para el trabajo pedagógico*. pp. 62. Recuperado de <http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/5-otparte2010.pdf>
- Minedu (2010c). *Orientaciones para el trabajo pedagógico*. pp. 67. Recuperado de <http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/5-otparte2010.pdf>
- Minedu (2016). *Programa Curricular de Educación Primaria*. pp. 129. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-primaria-16-marzo.pdf>
- Minedu (2017a). *Programa curricular de Educación Primaria*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>
- Minedu (2017c). *Programa curricular de Educación Primaria*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>
- Minedu (2017d). *Programa curricular de Educación Primaria*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>

- Minedu (2017e). *Programa curricular de Educación Primaria*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>
- Minedu (2017f). *Programa curricular de Educación Primaria*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>
- Montalant, C. & Rodríguez, A. (2006). *La expresión plástica del niño como herramienta para favorecer su aprendizaje y su desarrollo*. (Tesis de licenciatura). Universidad Católica Andrés Bello. Caracas. Recuperado de <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAQ6010.pdf>
- Morante, P. (2012). *El arte en la escuela ¿Para qué?* Recuperado de <https://es.slideshare.net/infoudch/el-arte-en-la-escuela-para-qu>
- Muñoz, B. (2011a). *Diseño curricular nacional: aspectos específicos arte*, pp. 43.
- Muñoz, B. (2011b). *Diseño curricular nacional: aspectos específicos arte*, pp. 50.
- Navarro, J. (2008). *Mejora de la creatividad en el aula de primaria*. (Tesis doctoral). Universidad de Murcia. Murcia. Recuperado de <http://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/11009/NavarroLozano.pdf?sequence=1>
- Ospina, C. (2004). *Disciplina, saber y existencia*. Recuperado de <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/alianza-cindeumz/20131023125643/art.CarlosAOspina.pdf>
- Piaget, J. (1955). *Psicología de la Inteligencia*. Buenos Aires: Crítica
- Pita, S. (2002). *Investigación cuantitativa y cualitativa*. España
- Quispe, O (2017). *Interpretación estética del modelado en la estimulación creativa*. Recuperado de <http://renati.sunedu.gob.pe/bitstream/sunedu/100785/1/Tesis%202017%20final%20Olga%20-%202021-02-17.pdf>
- Richards, J. & Rodgers, T. (1986). *Enfoques y métodos en la enseñanza de idiomas*. Madrid: Cambridge University Press, 1998. Recuperado de [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/diccio\\_ele/diccionario/enfoque.htm](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/enfoque.htm)
- Robinson, K. (2006a). *Escuelas Creativas: la revolución que está transformando la educación*. México D.F: Grijalbo.
- Robinson, K. (2006b). *Escuelas Creativas: la revolución que está transformando la educación*. México D.F: Grijalbo.
- Robinson, K. (2015). *Ken Robinson, educador del siglo XXI*, pp.171. Recuperado de

- <https://www.schoolcontrol.com/blog/ken-robinson-educador-del-siglo-xxi-2/>
- Rodríguez, M. (1985a). *Las fases del proceso creativo en las etapas para el desarrollo de productos de diseño gráfico*. Recuperado de <https://www.interiorgrafico.com/edicion/cuarta-edicion-noviembre-2007/las-fases-del-proceso-creativo-en-las-etapas-para-el-desarrollo-de-productos-de-diseno-grafico>
- Rodríguez, M. (1985b). *Las fases del proceso creativo en las etapas para el desarrollo de productos de diseño gráfico*. Recuperado de <https://www.interiorgrafico.com/edicion/cuarta-edicion-noviembre-2007/las-fases-del-proceso-creativo-en-las-etapas-para-el-desarrollo-de-productos-de-diseno-grafico>
- Rodríguez, M. (1995a) *Estrategias para fomentar los procesos creativos, trabajo colaborativo e identidad profesional en estudiantes de artes visuales*. México D.F. pp. 63. Recuperado de <http://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/ArtesVisuales.pdf>
- Rodríguez, M. (1995b) *Estrategias para fomentar los procesos creativos, trabajo colaborativo e identidad profesional en estudiantes de artes visuales*. México D.F. pp. 63. Recuperado de <http://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/ArtesVisuales.pdf>
- Rodríguez, M. (1995c) *Estrategias para fomentar los procesos creativos, trabajo colaborativo e identidad profesional en estudiantes de artes visuales*. México D.F. pp. 90. Recuperado de <http://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/ArtesVisuales.pdf>
- Rodríguez, M. (1995d) *Estrategias para fomentar los procesos creativos, trabajo colaborativo e identidad profesional en estudiantes de artes visuales*. México D.F. pp. 90. Recuperado de <http://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/ArtesVisuales.pdf>
- Rodríguez, M. (2006). *Manual de creatividad*. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/257554307/Rodriguez-Estrada-Mauro-Manual-de-Creatividad-Los-Procesos-Psiquicos-y-El-Desarrollo>
- Rodríguez, M. (2007). *Creatividad: El Aura del Futuro*, pp.90. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?isbn=1511682515>
- Rosas, C. (1998a). *Pedagogía teatral para la escuela: Importancia del teatro y su aplicación*. Volumen I, pp.5.

- Rosas, C. (1998b). *Pedagogía teatral para la escuela: Importancia del teatro y su aplicación*. Volumen I. pp. 11-13
- Tatarkiewicz, W. (1997). *Historia de seis ideas Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. Madrid. 6ª edición. pp. 222. Recuperado de <https://marisabelcontreras.files.wordpress.com/2013/11/tatarkiewicz-historia-de-seis-ideas.pdf>
- Tatarkiewicz, W. (2001). *Historia de seis ideas Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. Recuperado de <http://plasticas.dgenp.unam.mx/inicio/introduccion/concepto-de-arte>
- Taylor, C. (1964a). *Creativity: Progress and Potential*. New York. Recuperado de <http://www.psicologia-online.com/articulos/2006/creatividad.shtml>
- Taylor, C. (1964b). *Creativity: Progress and Potential*. New York. Recuperado de <http://www.psicologia-online.com/articulos/2006/creatividad.shtml>
- Taylor, C. (1964c). *Creativity: Progress and Potential*. New York. Recuperado de <http://www.psicologia-online.com/articulos/2006/creatividad.shtml>
- Taylor, C. (1964d). *Creativity: Progress and Potential*. New York. Recuperado de <http://www.psicologia-online.com/articulos/2006/creatividad.shtml>
- Taylor, C. (1964e). *Creativity: Progress and Potential*. New York. Recuperado de <http://www.psicologia-online.com/articulos/2006/creatividad.shtml>
- Taylor, C. (1964f). *Creativity: Progress and Potential*. New York. Recuperado de <http://www.psicologia-online.com/articulos/2006/creatividad.shtml>
- The Martín Prosperity Institute (2015). *The Global Creativity Index*. Recuperado de <http://martinprosperity.org/media/Global-Creativity-Index-2015.pdf>
- Tovar, A. (2017, 13 de octubre). *¿Conoces las cuatro P de las finanzas personales?* El Financiero. Recuperado de [http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:8pas\\_anrkHYJ:www.elfinanciero.com.mx/opinion/conoces-las-cuatro-p-s-de-las-finanzas-personales.html+& cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=pe](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:8pas_anrkHYJ:www.elfinanciero.com.mx/opinion/conoces-las-cuatro-p-s-de-las-finanzas-personales.html+& cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=pe)
- Sternberg, R. & Lubart, T. (1996). *Creando mentes creativas*. Revista UdeG, Dossier La atención a los niños sobresalientes. Guadalajara. México.
- Soto, L. (2008). *Metodología de la Investigación*. Recuperado de [http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/ginecobs/manual\\_metodologia\\_inv\\_perez\\_al\\_ejo\\_final.pdf](http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/ginecobs/manual_metodologia_inv_perez_al_ejo_final.pdf)

- Velásquez, B., Remolina, N., & Calle, M. (2010a). *La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total*. Bogotá, Colombia. Rev. Tabula Rasa. pp. 8. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=39617525014>
- Velásquez, B., Remolina, N., & Calle, M. (2010b). *La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total*. Bogotá, Colombia. Rev. Tabula Rasa. pp. 9 - 14. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=39617525014>

## **Apéndices**

## **Instrumento**

# Prueba de Creatividad para Niños (PCN)

Nombre y Apellido: .....

Fecha:...../...../.....

Grado: ..... Edad: .....

Investigadoras: Aguirre, Cabezas, Caja, Mendoza y Moscoso.

Instrucciones: Escribe tu nombre y apellidos completos, la fecha, grado y tu edad. Luego lee cuidadosamente cada una de las preguntas antes de responder. Evita hacer borrones.

## FLUIDEZ

1. Observa atentamente la siguiente imagen y responde la siguiente pregunta.



¿Qué crees que está sucediendo en la imagen? Escribe todas las respuestas que se te ocurran.

1.	
2.	

<b>3.</b>	
<b>4.</b>	
<b>5.</b>	
<b>6.</b>	

**2. Escribe palabras que tengan un significado parecido a la palabra “BONITO”**

<b>1.</b>	
<b>2.</b>	
<b>3.</b>	
<b>4.</b>	
<b>5.</b>	
<b>6.</b>	

## FLEXIBILIDAD

3. Observa atentamente la siguiente imagen.



Ahora, anota todos los usos que le puedes dar a la sogá.

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	

**4. Lee la siguiente historia.**

En un bosque había una cabaña abandonada, donde vivían una madre y su hijo Marcelo, quienes tenían un problema económico. La madre mandó a su pequeño hijo a la ciudad para que pueda vender la última vaca que les quedaba.

**¿Cómo terminarías tú la historia? Escribe diferentes finales a la historia.**

Final 1	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
---------	-------------------------------------

Final 2	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
---------	-------------------------------------

Final 3	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
---------	-------------------------------------

Final 4	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
---------	-------------------------------------

## ORIGINALIDAD

5. Observa la imagen y luego responde:



“¿Qué ocurriría si cada ardilla, de repente, se convirtiera en un dinosaurio?”

**Ahora, piensa en 4 ideas que crees que a nadie se le ocurriría:**

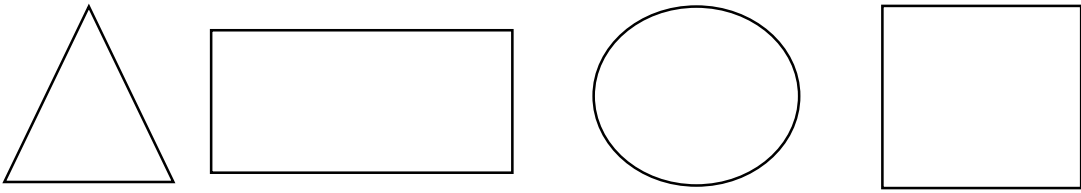
1.	<hr/> <hr/> <hr/>
----	-------------------

2.	<hr/> <hr/> <hr/>
----	-------------------

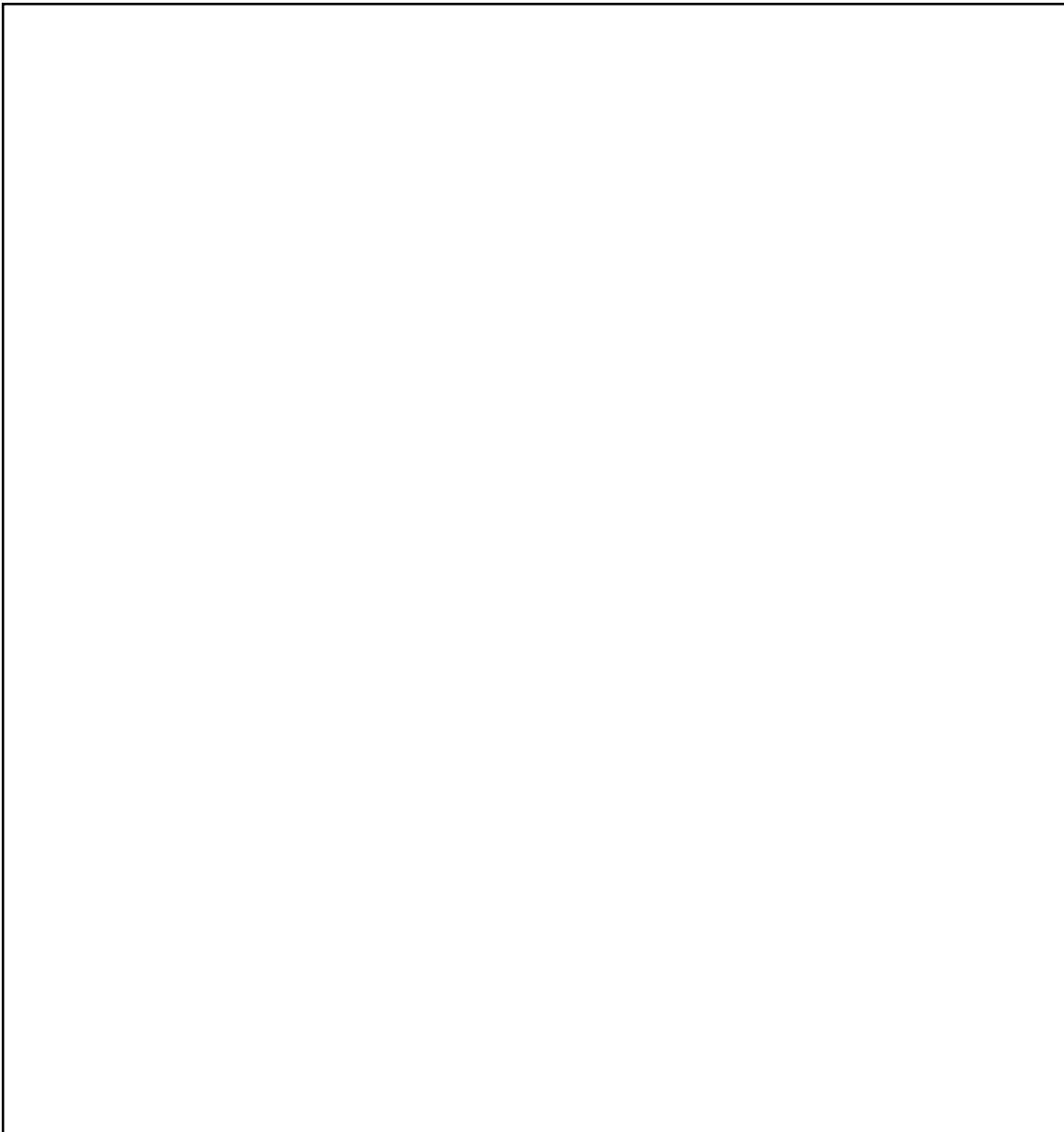
3.	<hr/> <hr/> <hr/>
----	-------------------

4.	<hr/> <hr/> <hr/>
----	-------------------

**6. Observa las siguientes figuras geométricas.**

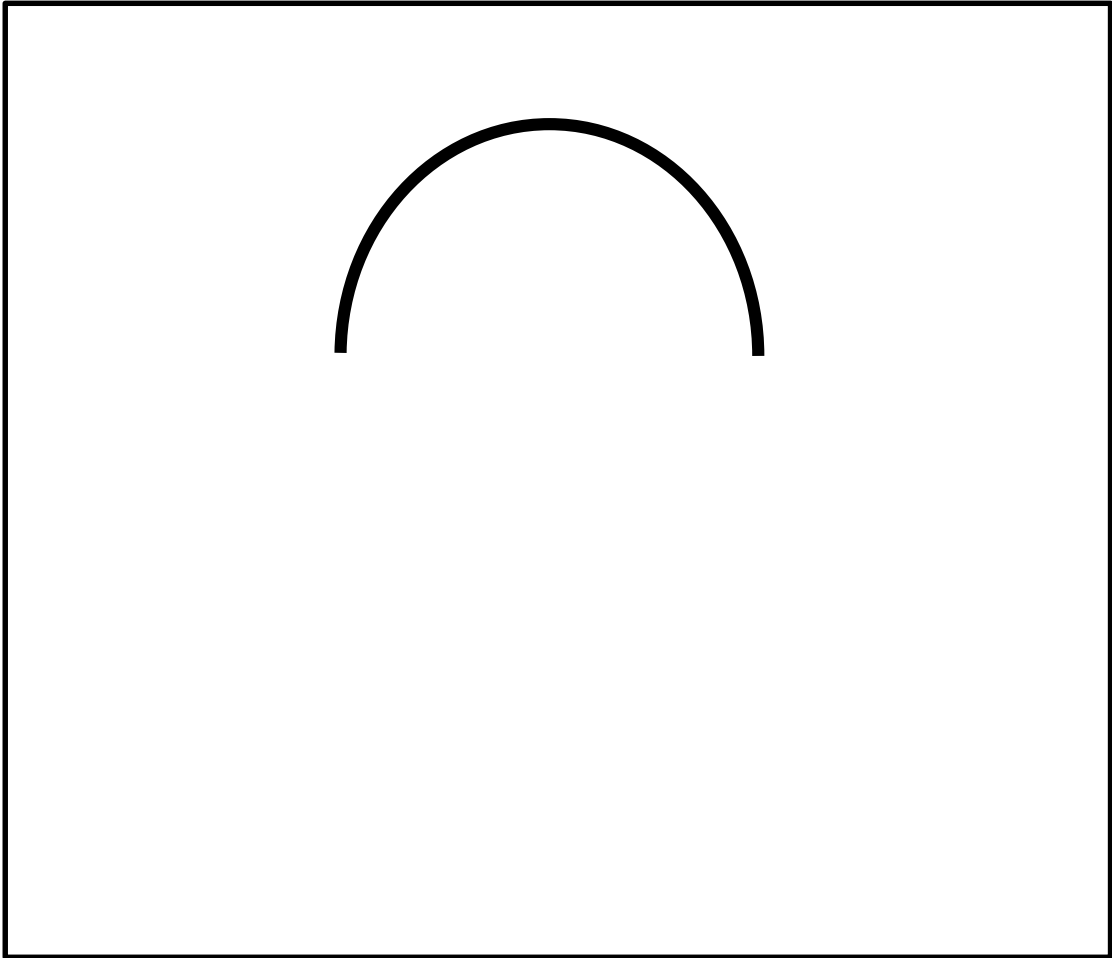


**Ahora, utiliza las figuras geométricas para crear una imagen.**



## ELABORACIÓN

7. Completa el dibujo a partir del trazo dado.



8. Ahora ponle un título a tu creación.

**Título**

---

---

---

**9. Lee las siguientes palabras y crea un texto con ellas.**

**RÍO – CUADERNO – PELOTA - ELEFANTE**

---

---

---

---

**10. Realiza un dibujo de acuerdo a tu creación.**



**¡Lo lograste!**

**Gracias por tu participación**

## **Modelo de la experiencia**



**Módulo**  
**“Somos**  
**Artistas”**

**Basado en las Artes**  
**Integradas**

## **Presentación**

En nuestro país se requieren niños creativos que presenten perfiles originales e innovadores para afrontar diversos obstáculos y resolver problemas a lo largo de su vida en diferentes ámbitos laborales. Por ello, la escuela debe responder a esta necesidad social, considerando con mayor importancia el curso de Arte para potenciar el nivel de creatividad.

Sternberg y Lubart (1997), dicen que la creatividad está relacionada con la generación de ideas que sean relativamente nuevas, apropiadas y de alta calidad. Asimismo, Gagné (1996) afirma que “la creatividad es una forma de solucionar problemas mediante la combinación de ideas” (p. 7). Es por ello que se dice que esta capacidad apuesta por un futuro de progreso, de justicia, de tolerancia y de convivencia.

Por tal motivo se presenta a continuación el siguiente módulo “Somos Artistas” basado en las artes integradas, el cual busca potenciar el nivel de la creatividad en las categorías de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración a partir de un acompañamiento permanente e individualizado con cada estudiante.


### **1. Fundamentación**

Desarrollar capacidades en el niño para formarse como un ciudadano competente, que no solo conozca sobre un problema, sino que actúe frente a él al brindar ideas revolucionarias. Es por ello que, las artes integradas como formato y proceso educativo, pretende cambiar acciones tanto de profesores como de los estudiantes.

Tras el diagnóstico realizado a través de un pre-test se ha evidenciado la necesidad de potenciar el nivel de creatividad en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, a través del módulo “Somos Artistas” basado en las Artes Integradas.

### **2. Objetivo**

- General:

-  Potenciar el nivel de creatividad en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, UGEL 07; a través de las estrategias inmersas en el módulo basadas en las artes

integradas, a fin de formar personas capaces de dar solución a un problema presente en la vida cotidiana con ideas novedosas e innovadoras.

- Específicos

- ✚ Propiciar estrategias para potenciar el nivel de creatividad en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM.
- ✚ Generar en los estudiantes un espacio donde puedan expresarse libremente a través de las actividades.
- ✚ Demostrar la importancia de la creatividad en la vida de los estudiantes, con el fin de prepararlos para resolver problemas en la sociedad.

### **3. Descripción**

El módulo “Somos Artistas” basado en las artes integradas” constó de 16 sesiones que estuvieron enfocadas bajo la problemática del medio ambiente, de tal manera que cada sesión tenga un fin social, las cuales potenciaron el nivel de la creatividad de los estudiantes en el área de Arte y Cultura.

La aplicación del pre test, realizada el 29 de agosto de 2017, proporcionó la información necesaria para tomar en cuenta al momento de elaborar las sesiones.

Dicho módulo presenta las siguientes características:

- ✚ Constó de 16 sesiones, de 90 y 45 minutos, aplicadas durante la práctica continua entre los meses de agosto y octubre de 2017.
- ✚ Presentó variadas actividades como: dinámicas en grupo, juegos interactivos, videos y fichas interactivas; que generaron un aprendizaje significativo en el estudiante y el uso de nuevas herramientas didácticas.
- ✚ Se identificaron tres momentos claves: INICIO, donde se promovió la motivación y el interés de los estudiantes, se recogió los saberes previos, el cual lo llevó al PROCESO, donde se construyó el nuevo conocimiento a través de una serie de actividades que le permitieron vivir nuevas experiencias, finalizando con la SALIDA, momento en el cual se propició la reflexión y la toma de conciencia de lo aprendido en dichas sesiones.
- ✚ Se ejecutó en un periodo de 3 meses, ejecutando 4 sesiones a la semana en el área de Arte y Cultura.

- ✚ Al término de la ejecución de las 16 sesiones, se realizó la aplicación del post test, que aseveró la potenciación del nivel de la creatividad en los estudiantes.
- ✚ Por último, se consideró la evaluación y monitoreo del aprendizaje y la evaluación curricular que realiza la docente en el aula.

#### **4. Metodología**

Todas las personas tienen un talento o la capacidad de ser creativos, pero la mayoría vive sin saberlo, creyendo muchas veces que el creativo es aquel que solo pinta muy bonito o crea melodías, cuando en realidad es a través de las disciplinas artísticas como las artes visuales, danza, música y teatro, que ayuda a los estudiantes a encontrar su máximo potencial de creatividad.

Con esa finalidad, el módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas presentó una serie de estrategias relacionadas a las distintas disciplinas del arte, que al ser propuestas de manera integrada en nuestras sesiones, potenciaron la creatividad de manera significativa, evidenciándose a través de las propuestas novedosas y originales que brindó el estudiante, además de resolver un problema o replantearse nuevas visiones.

#### **5. Recursos**

##### **a. Humanos**

- ✚ 31 estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria
- ✚ 5 docentes, quienes diseñan la planificación de cada sesión
- ✚ 1 docente que aplica cada sesión.

##### **b. Materiales**

- ✚ Fichas de trabajo
- ✚ Fichas de evaluación
- ✚ Láminas
- ✚ Cartulinas
- ✚ Témperas
- ✚ Material audiovisual
- ✚ Material de reciclaje
- ✚ Instrumentos musicales



Útiles de escritorio: Papelógrafos, plumones, limpia tipo, etc.

## **6. Evaluación**

De inicio: Antes de la aplicación del módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas se aplicó el pre test para recoger información referida al nivel de la creatividad como son fluidez flexibilidad, originalidad y elaboración, las cuales permitieron identificar el nivel de creatividad de cada estudiante en el área de Arte y Cultura.

De proceso: En el desarrollo de las sesiones, a través de las listas de cotejo que respondieron a las categorías del instrumento “Prueba de Creatividad para Niños”

Final: Después de la aplicación del módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas se realizó la aplicación del post test para comprobar en qué medida se potenció el nivel de la creatividad en el área de Arte y Cultura de los estudiantes de 3<sup>er</sup> grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, perteneciente al distrito Santiago de Surco UGEL 07.

## **7. Cronograma**

Según el Programa Curricular del IV ciclo que abarca 3<sup>er</sup> y 4<sup>to</sup> grado de Educación Primaria, la sesión trabajó contenidos que correspondió solamente a un área, además, permitió el desarrollo y esfuerzo de las competencias, capacidades, desempeños y campos temáticos de un área.

Nuestro módulo constó de 16 sesiones, los cuales fueron ejecutados desde del mes de agosto hasta el mes de octubre.

Estas sesiones serán realizadas en el área de arte y Cultura.

A continuación, hemos puesto el siguiente cronograma para desarrollar la aplicación del módulo “Somos Artistas” basado en las Artes Integradas.

**Tabla de Cronograma de aplicación del módulo Somos artistas.**

Mes	Fecha	Sesión	Categoría	Tema	Planificación
Agosto	29			Aplicación del instrumento pre test “Prueba de Creatividad para Niños”	
	05	1	Artes visuales Danza Música Teatro	Creamos movimientos con sonidos	
	08	2	Música Teatro	Sesión de fotos	
	12	3	Danza Música Teatro	Objetos	
	15	4	Música Teatro	Apreciamos títeres	
	18	5	Artes visuales Teatro	Títeres	
Setiembre	19	6	Artes visuales Danza Música Teatro	Máscaras de animales	
	20	7	Artes visuales Danza Música	Buscando a mis compañeros	
	22	8	Artes visuales Danza Teatro	Acciones	- Aguirre Mirella - Cabezas Janina - Caja Cynthia - Mendoza Sheyla - Moscoso Katherine
	25	9	Danza Música Teatro	Historia sin palabras	
	26	10	Danza Música Teatro	Tributo a la tierra	
	02	11	Danza Música	Pintores imaginarios	
	03	12	Artes visuales Música	Maracas recicladas	
	04	13	Artes visuales Teatro	Manos y manitas	
	06	14	Artes visuales Música Danza	Me divierto	
Octubre	09	15	Artes visuales Música Danza	Pum, pum, pash, shh	
	10	16	Artes visuales Teatro	Collage	
	11	17		Aplicación del instrumento post test “Prueba de Creatividad para Niños”	

**MÓDULO DE INVESTIGACIÓN: “SOMOS ARTISTAS”**  
**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01 “CREAMOS MOVIMIENTOS CON SONIDOS”**

**I. DATOS GENERALES**

- 1.1. I.E.: Sagrado Corazón Anexo al IPNM
- 1.2. Área: Arte y Cultura
- 1.3. Grado: 3ro
- 1.4. Fecha: 05/09/17
- 1.5. Tiempo: 90’
- 1.6. Docente investigadora: Cynthia Fabiola Caja Caja

**II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:**

El presente módulo propone potenciar el nivel de las características de la creatividad en el área de arte y cultura. Los estudiantes del Colegio Sagrado Corazón - Anexo al IPNM en uno de los temas transversales se refiere a los diferentes problemas ambientales, es por ello que se considera primordial la actividad escolar para construir conciencia frente a este problema y así trabajar en la búsqueda de soluciones para la institución. Es importante precisar que a través del área de arte se potenciará la creatividad de los estudiantes para promover cambios que garanticen el bienestar de nuestro medio ambiente.

En este contexto el presente módulo plantea las siguientes interrogantes: ¿De qué manera el desarrollo de la creatividad contribuye en la solución de los problemas ambientales? ¿Cómo se puede fortalecer la conciencia ambiental, mediante las competencias del área de arte? ¿Qué acciones concretas nos ayudará a mejorar los problemas ambientales?

A partir de estas preguntas, los niños y las niñas podrán movilizar sus aprendizajes dentro de las competencias propias de área de arte y cultura, bajo un enfoque pos-moderno. De esta manera, serán capaces de proponer nuevas soluciones a los problemas ambientales.

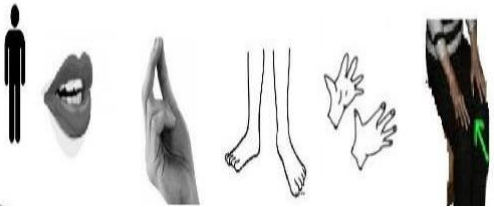
### III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO/DESEMPEÑO PRECISADO	CAMPOS TEMÁTICOS	PRODUCTO INTERMEDIO/INSTRUMENTOS
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Improvisa y experimenta con maneras de usar los elementos del arte y reconoce los efectos que puede lograr combinando diversos medios, materiales, herramientas, técnicas para comunicar ideas.</li> <li>- Experimenta las disciplinas de artes visuales, música y danza a través de la percusión corporal en el espacio escénico.</li> </ul>	Percusión corporal	Barra musical /Lista de cotejo

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	PROCESO PEDAGÓGICO	PROCESOS DIDÁCTICOS DE LA INVESTIGACIÓN	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Problematización/motivación	Cuestionamiento	Reciben el saludo de la docente: “Buenos días, hoy vamos a realizar muchas actividades divertidas para eso		

			<p>necesitamos que presten mucha atención y sigan las indicaciones”.</p> <p>Recuerdan las normas de convivencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Levantan la mano para opinar.</li> <li>- Escuchan a sus compañeros.</li> </ul> <p>Responden: En el recorrido de tu casa al colegio ¿Qué sonidos escuchaste? ¿Cómo eran esos sonidos? ¿Te gustaron? ¿Por qué?</p> <p>La docente toma apuntes en la pizarra.</p> <p>Responden: ¿Ustedes creen que las personas pueden realizar sonidos agradables? ¿Cómo?</p> <p>Se anota en la pizarra las respuestas emitidas.</p> <p>Escuchan un sonido de la naturaleza:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=iZjLXtHscug">https://www.youtube.com/watch?v=iZjLXtHscug</a></p> <p>Responden: ¿Qué sonidos escucharon? ¿En qué situaciones han escuchado estos sonidos?</p>	<b>PPT</b> <b>Proyector</b>	<b>15 min</b>
	<b>Recojo de saberes previos</b>	<b>Acopio de datos</b>	<p>Responden: ¿Qué has observado? ¿Alguna vez has realizado algunos de estos sonidos? ¿Qué necesitas para hacer sonidos? ¿Necesitas algún material?</p>		<b>5 min</b>
	<b>Propósito de la sesión</b>	<b>Iluminación</b>	<p>De forma ordena levantan su mano y realizan un movimiento (solo voluntarios 10 o 15).</p> <p>Escuchan: “Bien chicos, vamos a hacer sonidos agradables con nuestro cuerpo”</p> <p>Escogen el movimiento con el sonido que más le gustó.</p> <p><b>Título de la sesión:</b> “Creamos sonidos con nuestro cuerpo”</p> <p><b>Propósito de la sesión:</b> “Muy bien chicos, hoy realizaremos una barra musical, siendo nuestro cuerpo nuestro único instrumento”</p>		<b>10 min</b>
	<b>Organización de las actividades de la sesión</b>		<p>Recordamos:</p> <p>Primero observaremos un video e imágenes.</p> <p>Realizan sonidos con el cuerpo (individualmente, en parejas y de forma grupal)</p> <p>Luego nos dirigiremos al patio.</p> <p>Regresarán al aula y comunican sus trabajos.</p>		<b>10 min</b>
<b>DESARROLLO</b>	<b>Gestión y acompañamiento</b>	<b>Elaboración</b>	<p>Observan las siguientes imágenes:</p>		<b>30 min</b>

			 <p>Escuchan: “Chicos, con estas partes de nuestro cuerpo (la boca, los dedos, los pies, las piernas, etc.) podemos hacer diversos sonidos”.</p> <p>Forman grupos y preparan su barra musical.</p> <p>La docente monitorea a cada uno de los estudiantes sobre todo a los que necesitan más ayuda, permitiéndoles ser creativos y apoyarse en el error como parte de su creatividad.</p> <p>Se hace un primer ensayo en sus propios lugares.</p> <p>La docente se acerca a verificar que todos participen.</p>	<b>Imágenes</b>	
<b>CIERRE</b>	<b>Evaluación</b>	<b>Comunicación</b>	<p>La docente a través de la técnica del conteo permitirá que los estudiantes presenten sus creaciones en forma grupal e indica que los demás escucharán y apreciarán la labor de sus compañeros.</p> <p>Luego se entrega un pliego de cartulina a cada grupo para que los estudiantes comuniquen sus apreciaciones a través de la pintura (música rítmica de fondo)</p> <p>Responden: ¿Cómo se sintieron al realizar la barra? ¿Qué es lo que más les gustó? ¿Cómo nos sentimos después de haber realizado estas actividades?</p> <p>Exponen a través de la técnica de museo.</p> <p>Limpian sus lugares de trabajo y guardan sus cosas.</p>	<b>Audio</b> <b>Cartulina</b> <b>Témperas</b>	<b>20 min</b>

## V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ministerio de Educación. (2017). Programación Curricular Nacional. Recuperado de <http://ccec.edu.pe/files/RM-199-2017-MINEDU-Modifica-2017.pdf>

SEP. (2012). Educación artística (música, expresión corporal y danza) Recuperado de [http://www.dgespe.sep.gob.mx/public/rc/programas/lepri/educacion\\_artistica\\_mecd\\_lepri.pdf](http://www.dgespe.sep.gob.mx/public/rc/programas/lepri/educacion_artistica_mecd_lepri.pdf)

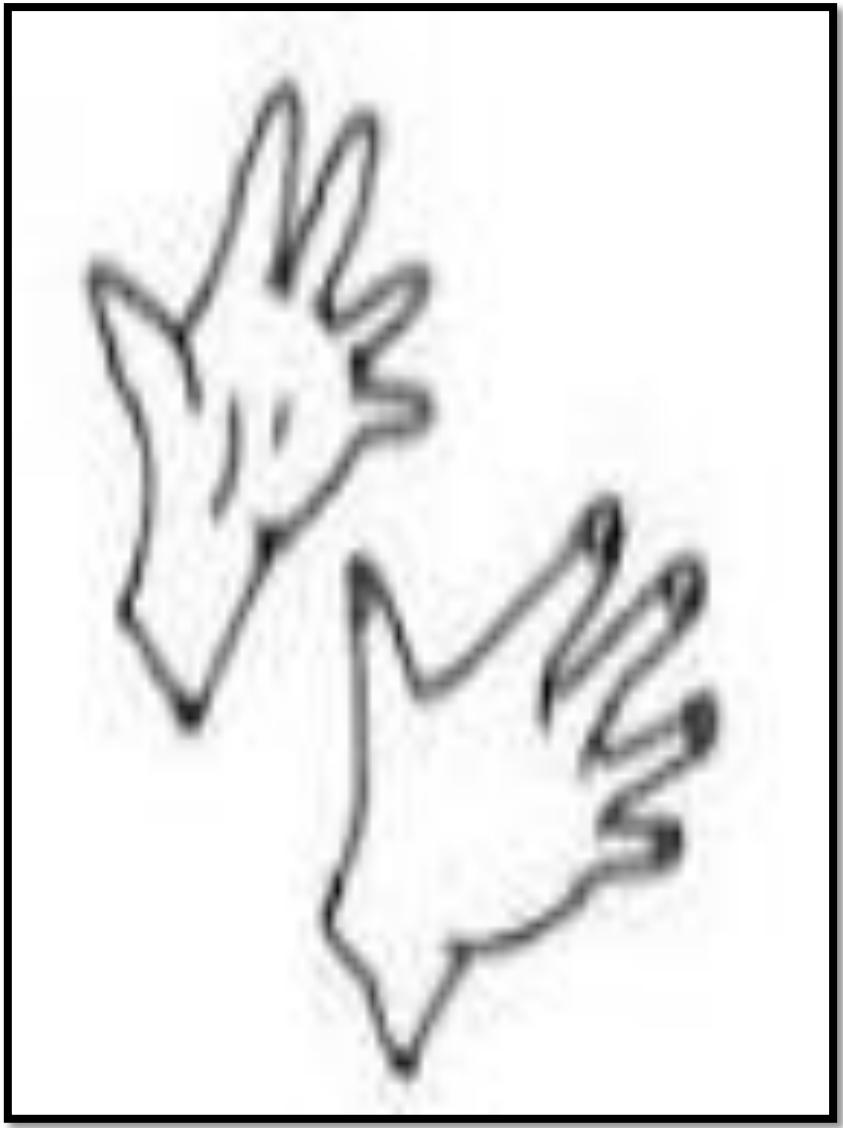
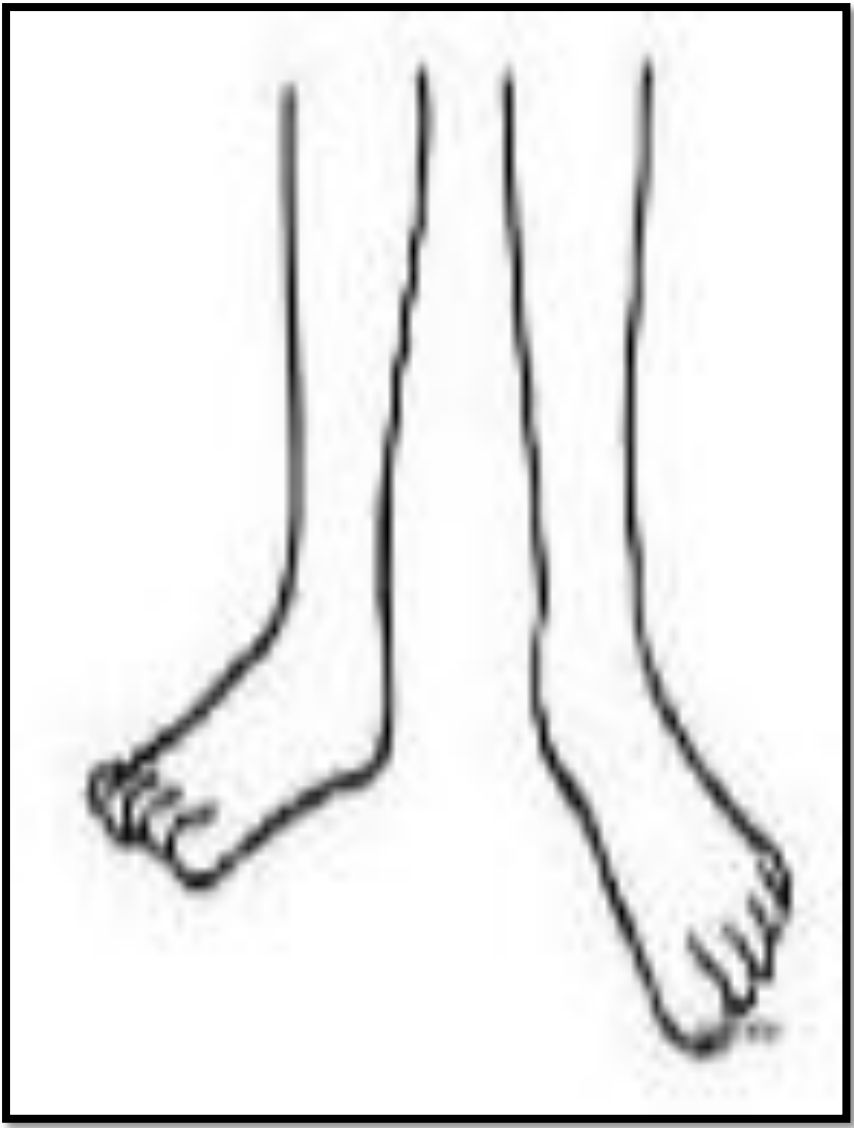
G. Wallas (1926). The art of thought. New York: Harcourt <https://creatividadinnovacion.wordpress.com/2012/09/06/el-proceso-creativo-de-wallas/>

## VI. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO		DESEMPEÑO PRECISADO/CRITERIOS	CALIFICACIÓN
INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE		
Lista de cotejo	Barra musical	- Improvisa y experimenta con maneras de usar los elementos del arte y reconoce los efectos que puede lograr combinando diversos medios, materiales, herramientas, técnicas para comunicar ideas. - Experimenta las disciplinas de artes visuales, música y danza a través de la percusión corporal en el espacio escénico.	A=17 - 20 B=11-16 C=00-10







N°	INDICADORES  NOMBRES Y APELLIDOS	Reconoce imágenes 6 pts.	Elabora movimientos 7 pts.	Realizan una barra musical 7 pts.	Total
1	AGAMA PEREZ, Doménico Philip				
2	ANDRADE GARCÍA, Juan Pablo				
3	BARAZORDA CCOHUANQUI, Silvana Jazmín				
4	BECERRA BRIONES, Erika Yohana				
5	CASABONA CALAGUA, Santiago Fernando				
6	CHAPOÑAN OMONTES, César Alonso				
7	CORDOVA CULQUE, Ashra Krystta				
8	CORONADO MEJÍA, Francisco Andreu				
9	CORONADO MEJÍA, Rodrigo Vicente				
10	CRUCES ALARCÓN, Alexa Valeria				
11	FARFAN HERNÁNDEZ, Jalmeni Camila				
12	FARIAS SAAVEDRA, Fabio Matias				
13	GUERRA MALDONADO, Luciana Sofía				
14	GUEVARA HIDALGO, Ariana				
15	GUTIERREZ BRITO, Alessia Valentina				
16	HERMOSA GUERRERO, Luciana Edith				
17	HUAPAYA MEDINA, Naira Alejandra				
18	LLACSAHUACHE GALINDO, Alonso				
19	MACHUCA MAMANI, Candy Gabriela				
20	MACHUCA MAMANI, Walter Manuel				
21	MAURICCI MORMONTOY, Leonardo Valentino				
22	MEDINA TORRES, Fatima Ariana				
23	MENDOZA PASTOR, Luciana Mariel				
24	MILLA ALARCÓN, Stefano Emanuel				
25	OCHOA LEÓN, Lucero Alexandra				
26	QUEVEDO ALVAREZ, Joshua Mathias				
27	ROSAS PERLECHE, Mikaela Abigail				
28	RUEDA TORRES, Carla Valeria				
29	SALINAS CASTRO, Alessandro Facundo				
30	SILVA SHIGUEKAWA, Natsumi Kaori				
31	TITO INCA, Juan Carlos Mathias				

**MÓDULO DE INVESTIGACIÓN: “SOMOS ARTISTAS”**  
**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02 “SESIÓN DE FOTOS”**

**I. DATOS GENERALES**

- 1.1. I.E.: Sagrado Corazón Anexo al IPNM
- 1.2. Área: Arte y Cultura
- 1.3. Grado: 3ro
- 1.4. Fecha: 08/09/17
- 1.5. Tiempo: 45’
- 1.6. Docente investigadora: Cynthia Fabiola Caja Caja

**II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:**

El presente módulo propone potenciar el nivel de las características de la creatividad en el área de arte y cultura. Los estudiantes del Colegio Sagrado Corazón - Anexo al IPNM en uno de los temas transversales se refiere a los diferentes problemas ambientales, es por ello que se considera primordial la actividad escolar para construir conciencia frente a este problema y así trabajar en la búsqueda de soluciones para la institución. Es importante precisar que a través del área de arte se potenciará la creatividad de los estudiantes para promover cambios que garanticen el bienestar de nuestro medio ambiente.

En este contexto el presente módulo plantea las siguientes interrogantes: ¿De qué manera el desarrollo de la creatividad contribuye en la solución de los problemas ambientales? ¿Cómo se puede fortalecer la conciencia ambiental, mediante las competencias del área de arte? ¿Qué acciones concretas nos ayudará a mejorar los problemas ambientales?

A partir de estas preguntas, los niños y las niñas podrán movilizar sus aprendizajes dentro de las competencias propias de área de arte y cultura, bajo un enfoque pos-moderno. De esta manera, serán capaces de proponer nuevas soluciones a los problemas ambientales.

### III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO/DESEMPEÑO PRECISADO	CAMPOS TEMÁTICOS	PRODUCTO INTERMEDIO/INSTRUMENTOS
Aprueba de manera crítica manifestaciones artístico-culturales	Percibe manifestaciones artístico-culturales	Identifica y describe los elementos básicos del arte que encuentra en su entorno y en manifestaciones artístico-culturales diversas y especula sobre los procesos que el artista ha usado para crear su obra. Reconoce elementos que puede transmitir diversas sensaciones.	Sesión de fotos	Dibujo: técnica del color, plumón y lápiz/Lista de cotejo

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	PROCESO PEDAGÓGICO	PROCESOS DIDÁCTICOS DE LA INVESTIGACIÓN	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Problematización/ motivación	Cuestionamiento	Reciben el saludo de la docente: “Buenos días chicos, la clase de hoy será muy divertida, para ello necesito que presten mucha atención”		

Recuerdan las normas de convivencia.

- Levantan la mano para opinar.
- Escuchan a sus compañeros.

Escuchan un audio con el sonido de la naturaleza:  
<https://www.youtube.com/watch?v=UHylpY4nxuI> (hasta el minuto 3)

Escuchan: “Bien chicos, ahora dibujaremos con nuestros materiales solo en la mitad de la hoja, todo lo que imaginaron (realizan la actividad mientras escuchan la música).

Escuchan: Ahora observemos las siguientes imágenes.



**10 min**

**Audio**

**Hoja bond**

**Imágenes**

	<b>Recojo de saberes previos</b>	<b>Acopio de datos</b>	Responden por grupos: ¿Qué observas a tu alrededor? ¿Será igual que las imágenes? ¿Es igual a lo que dibujaste? ¿Cuál es la diferencia? ¿En otros lugares observaremos lo mismo que la foto?		<b>5 min</b>
	<b>Propósito de la sesión</b>	<b>Iluminación</b>	Escuchan: Muy bien chicos, son lugares de nuestra naturaleza que expresan diversas situaciones por lo que atraviesa nuestro medio ambiente y lo que haremos ahora es representar los retratos en vivo de la misma imagen con cada uno de los integrantes. <b>Título de la sesión:</b> “Sesión de fotos” <b>Propósito de la sesión:</b> “Conocer acerca del estado de la naturaleza y representarlas con posturas”.		<b>5 min</b>
	<b>Organización de las actividades de la sesión</b>		Recordamos: Primero observamos imágenes de los distintos problemas ambientales de nuestro planeta. Reciben en grupos una de las imágenes presentadas y las representan por grupos tomando distintas posturas. Pegan sus imágenes en el salón de clases. Eligen qué imágenes les gustó más y explican el porqué de su elección.		<b>5 min</b>
<b>DESARROLLO</b>	<b>Gestión y acompañamiento</b>	<b>Elaboración</b>	Forman 5 grupos y se ubican en un lugar del salón. Reciben las imágenes sobre diversos problemas ambientales anteriormente mostradas, para que luego sean representadas. Responden: ¿Qué necesitas para hacer estas sesiones de fotos? ¿Cómo tiene que estar nuestro cuerpo para representar cada una de las imágenes? Reciben ayuda de la profesora para que elijan que estudiante será cada uno de los personajes del retrato. Escuchan: A la cuenta de 1, 2, 3, acción; todos deben estar en silencio y ubicarse en posición de tal forma que retraten la imagen que les tocó en vivo. Realizan la actividad por turnos. Responden: ¿Cómo se sintieron al realizar los retratos? Reciben una hoja para que dibujen las acciones que retrataron. (escuchan música de miedo) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=48GtcpUK3Cg">https://www.youtube.com/watch?v=48GtcpUK3Cg</a>	<b>Imágenes</b>	<b>15 min</b>

<b>CIERRE</b>	<b>Evaluación</b>	<b>Comunicación</b>	Pegan sus dibujos en las paredes del salón y se desplazan hasta pararse delante del trabajo que más le gustó. Mencionan voluntariamente por qué lo eligieron.	<b>Hojas de colores lápiz, colores o plumones</b>	<b>5 min</b>
---------------	-------------------	---------------------	--	---	--------------

## V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ministerio de Educación. (2017). Programación Curricular Nacional. Recuperado de <http://ceec.edu.pe/files/RM-199-2017-MINEDU-Modifica-2017.pdf>

SEP. (2012). Educación artística (música, expresión corporal y danza) Recuperado de [http://www.dgespe.sep.gob.mx/public/rc/programas/lepri/educacion\\_artistica\\_mecd\\_lepri.pdf](http://www.dgespe.sep.gob.mx/public/rc/programas/lepri/educacion_artistica_mecd_lepri.pdf)

G. Wallas (1926). The art of thought. New York: Harcourt <https://creatividadinnovacion.wordpress.com/2012/09/06/el-proceso-creativo-de-wallas/>

## VI. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO		DESEMPEÑO PRECISADO/CRITERIOS	CALIFICACIÓN
INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE		
Lista de cotejo	Comentarios críticos del trabajo realizado	Identifica y describe los elementos básicos del arte que encuentra en su entorno y en manifestaciones artístico-culturales diversas y especula sobre los procesos que el artista ha usado para crear su obra. Reconoce elementos que puede transmitir diversas sensaciones.	A=17 - 20 B=11-16 C=00-10











N°	INDICADORES  NOMBRES Y APELLIDOS	Identifican problemas ambientales 6 pts.	Realizan posturas para representar imágenes 7 pts.	Aprecian el trabajo de sus compañeros 7 pts.	Total
1	AGAMA PEREZ, Doménico Philip				
2	ANDRADE GARCÍA, Juan Pablo				
3	BARAZORDA CCOHUANQUI, Silvana Jazmín				
4	BECERRA BRIONES, Erika Yohana				
5	CASABONA CALAGUA, Santiago Fernando				
6	CHAPOÑAN OMONTES, César Alonso				
7	CORDOVA CULQUE, Ashra Krystta				
8	CORONADO MEJÍA, Francisco Andreu				
9	CORONADO MEJÍA, Rodrigo Vicente				
10	CRUCES ALARCÓN, Alexa Valeria				
11	FARFAN HERNÁNDEZ, Jalmeni Camila				
12	FARIAS SAAVEDRA, Fabio Matias				
13	GUERRA MALDONADO, Luciana Sofía				
14	GUEVARA HIDALGO, Ariana				
15	GUTIERREZ BRITO, Alessia Valentina				
16	HERMOSA GUERRERO, Luciana Edith				
17	HUAPAYA MEDINA, Naira Alejandra				
18	LLACSAHUACHE GALINDO, Alonso				
19	MACHUCA MAMANI, Candy Gabriela				
20	MACHUCA MAMANI, Walter Manuel				
21	MAURICCI MORMONTOY, Leonardo Valentino				
22	MEDINA TORRES, Fatima Ariana				
23	MENDOZA PASTOR, Luciana Mariel				
24	MILLA ALARCÓN, Stefano Emanuel				
25	OCHOA LEÓN, Lucero Alexandra				
26	QUEVEDO ALVAREZ, Joshua Mathias				
27	ROSAS PERLECHE, Mikaela Abigail				
28	RUEDA TORRES, Carla Valeria				
29	SALINAS CASTRO, Alessandro Facundo				
30	SILVA SHIGUEKAWA, Natsumi Kaori				
31	TITO INCA, Juan Carlos Mathias				

**MÓDULO DE INVESTIGACIÓN: “SOMOS ARTISTAS”**  
**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03 “CREAMOS OBJETOS”**

**I. DATOS GENERALES**

- 1.1. I.E.: Sagrado Corazón Anexo al IPNM
- 1.2. Área: Arte y Cultura
- 1.3. Grado: 3ro
- 1.4. Fecha: 12/09/17
- 1.5. Tiempo: 90’
- 1.6. Docente investigadora: Cynthia Fabiola Caja Caja

**II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:**

El presente módulo propone potenciar el nivel de las características de la creatividad en el área de arte y cultura. Los estudiantes del Colegio Sagrado Corazón - Anexo al IPNM en uno de los temas transversales se refiere a los diferentes problemas ambientales, es por ello que se considera primordial la actividad escolar para construir conciencia frente a este problema y así trabajar en la búsqueda de soluciones para la institución. Es importante precisar que a través del área de arte se potenciará la creatividad de los estudiantes para promover cambios que garanticen el bienestar de nuestro medio ambiente.

En este contexto el presente módulo plantea las siguientes interrogantes: ¿De qué manera el desarrollo de la creatividad contribuye en la solución de los problemas ambientales? ¿Cómo se puede fortalecer la conciencia ambiental, mediante las competencias del área de arte? ¿Qué acciones concretas nos ayudará a mejorar los problemas ambientales?

A partir de estas preguntas, los niños y las niñas podrán movilizar sus aprendizajes dentro de las competencias propias de área de arte y cultura, bajo un enfoque pos-moderno. De esta manera, serán capaces de proponer nuevas soluciones a los problemas ambientales.

### III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO/DESEMPEÑO PRECISADO	CAMPOS TEMÁTICOS	PRODUCTO INTERMEDIO/ INSTRUMENTOS
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Aplica procesos de creación	Planifica sus proyectos basándose en las maneras en que otros artistas han usado los elementos del arte y las técnicas (por ejemplo, en prácticas artísticas tradicionales de su comunidad) para comunicar sus propias experiencias o sentimientos. Improvisa, experimenta y combina diversos elementos, medios, materiales y técnicas para descubrir cómo puede comunicar una idea.	Creación de objetos	Teatro

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	PROCESO PEDAGÓGICO	PROCESOS DIDÁCTICOS DE LA INVESTIGACIÓN	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Problematización/ motivación	Cuestionamiento	Reciben el saludo de la docente y recuerdan las normas de convivencia.	Chalina Pelota	10 min

			<p>Se ponen de pie y caminan por el espacio.  A la señal de la profesora todos se detienen y escuchan lo siguiente: “Voy a coger un objeto y realizaré algunos movimientos, así que presten mucha atención porque al final ustedes deben adivinar que estoy representando”  Observan a la profesora realizar movimientos con una bufanda o chalina, simulando que se trata de una escoba.  Responden: ¿Qué hice con la chalina? ¿Qué objeto representé?  ¿Cómo se dieron cuenta de ello?  Participan voluntariamente y comparten sus respuestas.</p>		
	<b>Recojo de saberes previos</b>	<b>Acopio de datos</b>	<p>Forman un gran círculo.  Escuchan: “Chicos, ahora es su turno de realizar la actividad, así que saquen sus chalinas y para saber qué participante es el siguiente nos iremos pasando una pelotita”  Realizan la actividad individualmente y adivinan sus objetos representados.  Responden: ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Es posible usar un objeto y realizar movimientos con este para representar uno nuevo?</p>		<b>20 min</b>
	<b>Propósito de la sesión</b>	<b>Iluminación</b>	<p>Recuerdan el tema realizado la clase anterior, donde hablaron sobre la contaminación y el estado de la naturaleza.  Responden: Imagina que eres un científico ambiental ¿Qué objeto crearías tú para salvar al mundo de la situación actual de nuestro planeta?  Brindan sus propuestas.  Escuchan: Muy bien chicos, el día de hoy vamos a crear objetos para salvar a nuestro planeta.  <b>Título de la sesión:</b> “Creamos objetos”.  <b>Propósito de la sesión:</b> “Creación y representación de objetos a partir de movimientos y posturas”.</p>		<b>10 min</b>
	<b>Organización de las actividades de la sesión</b>		<p>Recordamos:  Primero realizamos una dinámica con la chalina.  Inventan un objeto para salvar el ambiente.  Trabajan en grupo.</p>		<b>5 min</b>

			Realizan un teatro para vender y promocionar su invento. Plasman el invento que más les gustó en una hoja.		
<b>DESARROLLO</b>	<b>Gestión y acompañamiento</b>	<b>Elaboración</b>	<p>Toman un tiempo de 3 minutos para pensar en el objeto que crearán.</p> <p>Escuchan que para presentar su objeto no es necesario hablar, solo se deben realizar movimientos o sonidos.</p> <p>Forman 5 grupos y cada integrante va realizando los movimientos que se requieren para presentar lo su invento.</p> <p>Realizan la actividad.</p> <p>Reciben unos minutos para que cada integrante adivine.</p> <p>La profesora pasa por cada grupo guiando la actividad.</p> <p>Responden: ¿Qué invento te gustó más? ¿Por qué? ¿Cómo ayuda en salvar el medio ambiente?</p> <p>Reciben las felicitaciones de la maestra.</p> <p>Escuchan: Ahora deben elegir uno de sus inventos para realizar un pequeño teatro donde se evidencien cómo venderían sus inventos.</p> <p>Recuerdan que para vender algo deben mencionar todas las características de sus objetos.</p> <p>Observan un ejemplo de la profesora vendiendo una escoba que derrite la basura.</p> <p>Reciben tiempo para organizarse y planificar su actuación.</p> <p>Realizan su teatro grupal por turnos.</p>	<b>Salón-espacio</b>	<b>30 min</b>
<b>CIERRE</b>	<b>Evaluación</b>	<b>Comunicación</b>	<p>Cierran los ojos mientras escuchan un audio con una melodía relajante y recuerdan que deben imaginarse el objeto inventado que más le gustó, no necesariamente el suyo.</p> <p>Link: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=U1CkPym_Dr0">https://www.youtube.com/watch?v=U1CkPym_Dr0</a> (del minuto 8 al 14).</p> <p>Reciben una hoja para que dibujen cómo sería dicho objeto de existir.</p> <p>Presentan sus dibujos voluntariamente.</p> <p>Responden: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustaron las actividades?</p>	<b>Hojas de colores Colores Audio</b>	<b>15 min</b>

## V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ministerio de Educación. (2017). Programación Curricular Nacional. Recuperado de <http://ccec.edu.pe/files/RM-199-2017-MINEDU-Modifica-2017.pdf>

SEP. (2012). Educación artística (música, expresión corporal y danza) Recuperado de [http://www.dgespe.sep.gob.mx/public/rc/programas/lepri/educacion\\_artistica\\_mecd\\_lepri.pdf](http://www.dgespe.sep.gob.mx/public/rc/programas/lepri/educacion_artistica_mecd_lepri.pdf)

G. Wallas (1926). The art of thought. New York: Harcourt <https://creatividadinnovacion.wordpress.com/2012/09/06/el-proceso-creativo-de-wallas/>

## VI. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO		DESEMPEÑO PRECISADO/CRITERIOS	CALIFICACIÓN
INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE		
Lista de cotejo	Teatro de la creación de un objeto para salvar la naturaleza y el medio ambiente	Planifica sus proyectos basándose en las maneras en que otros artistas han usado los elementos del arte y las técnicas (por ejemplo, en prácticas artísticas tradicionales de su comunidad) para comunicar sus propias experiencias o sentimientos. Improvisa, experimenta y combina diversos elementos, medios, materiales y técnicas para descubrir cómo puede comunicar una idea.	A=17 - 20 B=11-16 C=00-10

N°	INDICADORES  NOMBRES Y APELLIDOS	Inventan un objeto 8 pts.	Trabajan en equipo 5 pts.	Ofrecen sus objetos 7 pts.	Total
1	AGAMA PEREZ, Doménico Philip				
2	ANDRADE GARCÍA, Juan Pablo				
3	BARAZORDA CCOHUANQUI, Silvana Jazmín				
4	BECERRA BRIONES, Erika Yohana				
5	CASABONA CALAGUA, Santiago Fernando				
6	CHAPOÑAN OMONTES, César Alonso				
7	CORDOVA CULQUE, Ashra Krystta				
8	CORONADO MEJÍA, Francisco Andreu				
9	CORONADO MEJÍA, Rodrigo Vicente				
10	CRUCES ALARCÓN, Alexa Valeria				
11	FARFAN HERNÁNDEZ, Jalmeni Camila				
12	FARIAS SAAVEDRA, Fabio Matias				
13	GUERRA MALDONADO, Luciana Sofía				
14	GUEVARA HIDALGO, Ariana				
15	GUTIERREZ BRITO, Alessia Valentina				
16	HERMOSA GUERRERO, Luciana Edith				
17	HUAPAYA MEDINA, Naira Alejandra				
18	LLACSAHUACHE GALINDO, Alonso				
19	MACHUCA MAMANI, Candy Gabriela				
20	MACHUCA MAMANI, Walter Manuel				
21	MAURICCI MORMONTOY, Leonardo Valentino				
22	MEDINA TORRES, Fatima Ariana				
23	MENDOZA PASTOR, Luciana Mariel				
24	MILLA ALARCÓN, Stefano Emanuel				
25	OCHOA LEÓN, Lucero Alexandra				
26	QUEVEDO ALVAREZ, Joshua Mathias				
27	ROSAS PERLECHE, Mikaela Abigail				
28	RUEDA TORRES, Carla Valeria				
29	SALINAS CASTRO, Alessandro Facundo				
30	SILVA SHIGUEKAWA, Natsumi Kaori				
31	TITO INCA, Juan Carlos Mathias				

**MÓDULO DE INVESTIGACIÓN: “SOMOS ARTISTAS”**  
**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04 “CONOCEMOS A LOS ANIMALES DE LA SELVA”**

**I. DATOS GENERALES**

- 1.1. I.E.: Sagrado Corazón Anexo al IPNM
- 1.2. Área: Arte y Cultura
- 1.3. Grado: 3ro
- 1.4. Fecha: 15/09/17
- 1.5. Tiempo: 90'
- 1.6. Docente investigadora: Cynthia Fabiola Caja Caja

**II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:**

El presente módulo propone potenciar el nivel de las características de la creatividad en el área de arte y cultura. Los estudiantes del Colegio Sagrado Corazón - Anexo al IPNM en uno de los temas transversales se refiere a los diferentes problemas ambientales, es por ello que se considera primordial la actividad escolar para construir conciencia frente a este problema y así trabajar en la búsqueda de soluciones para la institución. Es importante precisar que a través del área de arte se potenciará la creatividad de los estudiantes para promover cambios que garanticen el bienestar de nuestro medio ambiente.

En este contexto el presente módulo plantea las siguientes interrogantes: ¿De qué manera el desarrollo de la creatividad contribuye en la solución de los problemas ambientales? ¿Cómo se puede fortalecer la conciencia ambiental, mediante las competencias del área de arte? ¿Qué acciones concretas nos ayudará a mejorar los problemas ambientales?


A partir de estas preguntas, los niños y las niñas podrán movilizar sus aprendizajes dentro de las competencias propias de área de arte y cultura, bajo un enfoque pos-moderno. De esta manera, serán capaces de proponer nuevas soluciones a los problemas ambientales

### III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO/DESEMPEÑO PRECISADO	CAMPOS TEMÁTICOS	PRODUCTO INTERMEDIO/INSTRUMENTOS
Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales	Percibe manifestaciones artístico-culturales.	- Identifica y describe los elementos básicos del arte que encuentra en su entorno y en manifestaciones artístico-culturales diversas y especula sobre los procesos que el artista ha usado para crear su obra. Reconoce que los elementos pueden transmitir diversas sensaciones.	Títeres	Aprecia una representación con títeres / Lista de cotejo

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	PROCESO PEDAGÓGICO	PROCESOS DIDÁCTICOS DE LA INVESTIGACIÓN	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Problematización/motivación	Cuestionamiento	Reciben el saludo de la docente: “Buenos días chicos, hoy vamos a realizar muchas actividades divertidas para eso necesitamos que presten mucha atención y sigan las indicaciones” Recuerdan las normas de convivencia:	PPT Proyector	10 min

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Levantan la mano para opinar.</li> <li>- Escuchan a sus compañeros.</li> </ul> <p>Escuchan: “Chicos, van a observar las siguientes imágenes que se muestran en el proyector” Se proyecta las imágenes en PPT.</p> 		
	<b>Recojo de saberes previos</b>	<b>Acopio de datos</b>	<p>Responden: ¿Qué animales son? ¿Qué tienen en común? ¿Qué movimientos realiza cada uno de ellos? ¿Qué sonidos realizan? ¿Aún existen o corren peligro en los lugares que habitan? ¿Por qué?</p>		<b>5 min</b>
	<b>Propósito de la sesión</b>	<b>Iluminación</b>	<p>Escuchan: “Bien chicos, ahora vamos hacer movimientos característicos de los animales observados en el PPT. Realizan la actividad mediante el juego de charada. Descubren los animales. <b>Título de la sesión:</b> “Conocemos a los animales de la selva”. <b>Propósito de la sesión:</b> “Muy bien chicos, hoy apreciaremos a los animales de la selva”.</p>		<b>5 min</b>
	<b>Organización de las actividades de la sesión</b>		<p>Recordamos: Observan imágenes en PPT. Realizan movimientos y sonidos con el cuerpo imitando animales. Observan un video de títeres. Brindan sus apreciaciones.</p>		<b>5 min</b>

<b>DESARROLLO</b>	<b>Gestión y acompañamiento</b>	<b>Elaboración</b>	Escuchan la narración por parte de la profesora del cuento “El animal más fuerte de la selva” Responden: ¿De qué trataba el cuento? ¿Quién es el animal más fuerte de la selva? ¿Qué animales había en el cuento? ¿Qué sonido realizaba? ¿Estos animales corren peligro? ¿Por qué? Escuchan: Ahora vamos a escuchar y observar el mismo cuento, pero de una forma diferente <a href="https://www.youtube.com/watch?v=O_bc2AbG6g&amp;t=162s">https://www.youtube.com/watch?v=O_bc2AbG6g&amp;t=162s</a> Responden: ¿Cómo te sentiste al observar el mismo cuento nuevamente? ¿Fue diferente? ¿Cuál te llamó más la atención? ¿Por qué? ¿Saben cómo se llama esta puesta en escena?	<b>Proyector</b>	<b>15 min</b>
<b>CIERRE</b>	<b>Evaluación</b>	<b>Comunicación</b>	Escuchan: Muy bien estudiantes, el segundo cuento fue dramatizado con títeres. ¿Cuáles son las características? ¿Cuáles son sus elementos principales en un cuento con títeres?		<b>5 in</b>

## V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ministerio de Educación. (2017). Programación Curricular Nacional. Recuperado de <http://ceec.edu.pe/files/RM-199-2017-MINEDU-Modificaci3n-2017.pdf>

SEP. (2012). Educación artística (música, expresión corporal y danza) Recuperado de

[http://www.dgespe.sep.gob.mx/public/rc/programas/lepri/educacion\\_artistica\\_mecd\\_lepri.pdf](http://www.dgespe.sep.gob.mx/public/rc/programas/lepri/educacion_artistica_mecd_lepri.pdf)

G. Wallas (1926). The art of thought. New York: Harcourt <https://creatividadinnovacion.wordpress.com/2012/09/06/el-proceso-creativo-de-wallas/>

## VI. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO		DESEMPEÑO PRECISADO/CRITERIOS	CALIFICACIÓN
INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE		
Lista de cotejo	Apreciación de títeres	<ul style="list-style-type: none"><li>- Improvisa y experimenta con maneras de usar los elementos del arte y reconoce los efectos que puede lograr combinando diversos medios, materiales, herramientas, técnicas para comunicar ideas.</li><li>- Experimenta las disciplinas de artes visuales, música y danza a través de la percusión corporal en el espacio escénico.</li></ul>	A=17 - 20 B=11-16 C=00-10



N°	INDICADORES  NOMBRES Y APELLIDOS	Realizan movimientos y sonidos de animales. 6 pts.	Observan atentos un teatrín de títeres 6 pts.	Dan sus apreciaciones sobre lo observado 8 pts.	Total
1	AGAMA PEREZ, Doménico Philip				
2	ANDRADE GARCÍA, Juan Pablo				
3	BARAZORDA CCOHUANQUI, Silvana Jazmín				
4	BECERRA BRIONES, Erika Yohana				
5	CASABONA CALAGUA, Santiago Fernando				
6	CHAPOÑAN OMONTES, César Alonso				
7	CORDOVA CULQUE, Ashra Krystta				
8	CORONADO MEJÍA, Francisco Andreu				
9	CORONADO MEJÍA, Rodrigo Vicente				
10	CRUCES ALARCÓN, Alexa Valeria				
11	FARFAN HERNÁNDEZ, Jalmeni Camila				
12	FARIAS SAAVEDRA, Fabio Matias				
13	GUERRA MALDONADO, Luciana Sofía				
14	GUEVARA HIDALGO, Ariana				
15	GUTIERREZ BRITO, Alessia Valentina				
16	HERMOSA GUERRERO, Luciana Edith				
17	HUAPAYA MEDINA, Naira Alejandra				
18	LLACSAHUACHE GALINDO, Alonso				
19	MACHUCA MAMANI, Candy Gabriela				
20	MACHUCA MAMANI, Walter Manuel				
21	MAURICCI MORMONTOY, Leonardo Valentino				
22	MEDINA TORRES, Fatima Ariana				
23	MENDOZA PASTOR, Luciana Mariel				
24	MILLA ALARCÓN, Stefano Emanuel				
25	OCHOA LEÓN, Lucero Alexandra				
26	QUEVEDO ALVAREZ, Joshua Mathias				
27	ROSAS PERLECHE, Mikaela Abigail				
28	RUEDA TORRES, Carla Valeria				
29	SALINAS CASTRO, Alessandro Facundo				
30	SILVA SHIGUEKAWA, Natsumi Kaori				
31	TITO INCA, Juan Carlos Mathias				

## **MÓDULO DE INVESTIGACIÓN: “SOMOS ARTISTAS”**

### **SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05 “CREAMOS TÍTERES PARA CONCIENTIZAR LA IMPORTANCIA DEL RECICLAJE”**

#### **I. DATOS GENERALES**

- 1.1. I.E.: Sagrado Corazón Anexo al IPNM
- 1.2. Área: Arte y Cultura
- 1.3. Grado: 3ro
- 1.4. Fecha: 18/09/17
- 1.5. Tiempo: 90'
- 1.6. Docente investigadora: Cynthia Fabiola Caja Caja

#### **II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:**

El presente módulo propone potenciar el nivel de las características de la creatividad en el área de arte y cultura. Los estudiantes del Colegio Sagrado Corazón - Anexo al IPNM en uno de los temas transversales se refiere a los diferentes problemas ambientales, es por ello que se considera primordial la actividad escolar para construir conciencia frente a este problema y así trabajar en la búsqueda de soluciones para la institución. Es importante precisar que a través del área de arte se potenciará la creatividad de los estudiantes para promover cambios que garanticen el bienestar de nuestro medio ambiente.

En este contexto el presente módulo plantea las siguientes interrogantes: ¿De qué manera el desarrollo de la creatividad contribuye en la solución de los problemas ambientales? ¿Cómo se puede fortalecer la conciencia ambiental, mediante las competencias del área de arte? ¿Qué acciones concretas nos ayudará a mejorar los problemas ambientales?

A partir de estas preguntas, los niños y las niñas podrán movilizar sus aprendizajes dentro de las competencias propias de área de arte y cultura, bajo un enfoque pos-moderno. De esta manera, serán capaces de proponer nuevas soluciones a los problemas ambientales.

### III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO/DESEMPEÑO PRECISADO	CAMPOS TEMÁTICOS	PRODUCTO INTERMEDIO/INSTRUMENTOS
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte	- Improvisa y experimenta con maneras de usar los elementos del arte y reconoce los efectos que puede lograr combinando diversos medios, materiales, herramientas, técnicas para comunicar ideas. - Experimenta las disciplinas de artes visuales y teatro a través de la creación y representación de un títere.	Representación teatral (Títeres)	Representación con títeres. /Lista de cotejo

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	PROCESO PEDAGÓGICO	PROCESOS DIDÁCTICOS DE LA INVESTIGACIÓN	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Problematización/motivación	Cuestionamiento	Reciben el saludo de la docente: “Buenos días, hoy vamos a realizar muchas actividades divertidas para eso		15 min

			<p>necesitamos que presten mucha atención y sigan las indicaciones”</p> <p>Recuerdan las normas de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respetan la opinión de sus compañeros.</li> </ul> <p>Observan el siguiente video:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=5L8OBir4qkc">https://www.youtube.com/watch?v=5L8OBir4qkc</a></p> <p>Responden: ¿De qué trató el video? ¿Qué problema encontraste en el video? ¿Te parece correcto lo que hacían las personas? ¿Qué haces con las cosas que no te sirven? ¿Le das otro uso?</p>	<b>PPT Proyector</b>	
<b>Recojo de saberes previos</b>	<b>Acopio de datos</b>	<p>Observan las siguientes imágenes:</p>  <p>Responden: ¿Qué has observado? ¿Con qué están hechos estos objetos? ¿Cómo podrías hacer un títere con material reciclado? ¿Cómo podríamos utilizar a un títere para incentivar a las personas a que reciclen? ¿Necesitas algún material específico, o cualquier material? ¿Cómo lo harías?</p>	<b>Imágenes.</b>	<b>5 min</b>	
<b>Propósito de la sesión</b>	<b>Iluminación</b>	<p>Dan sus opiniones.</p> <p>Escuchan: “Bien chicos vamos a realizar un títere, para tomar conciencia del reciclaje, ya que los títeres son un medio de expresión y creación”</p> <p><b>Título de la sesión:</b> “Creamos títeres para concientizar la importancia del reciclaje”</p> <p><b>Propósito de la sesión:</b> “Muy bien chicos, hoy crearemos un cuento para concientizar a las personas sobre la importancia del reciclaje”</p>		<b>10 min</b>	

	<b>Organización de las actividades de la sesión</b>		Recordamos: Primero observaremos un video e imágenes. Realizamos un títere. Creamos una historia. Representamos una historia con nuestro títere.	<b>Videos Imágenes</b>	<b>10 min</b>
<b>DESARROLLO</b>	<b>Gestión y acompañamiento</b>	<b>Elaboración</b>	Sacan sus materiales reciclados pedidos previamente la clase anterior. Observan alrededor del aula si hay algún material que le puede ayudar a construir su títere. Salen al patio y buscan material que le puedan ayudar a construir su trabajo. Trabajan con el apoyo de la docente solo para resolver algunas dudas. Escuchan: “Bien chicos al terminar nuestro títere le vamos a colocar un nombre creativo, relacionado con el reciclaje. Forman grupos y crean una historia sobre cómo cuidar el medio ambiente por medio del reciclaje. La docente monitorea a cada uno de los estudiantes sobre todo a los que necesitan más ayuda, permitiéndoles ser creativos y apoyarse en el error como parte de su creatividad. Se hace un primer ensayo en sus propios lugares. La docente se acerca a verificar que todos participen.	<b>Imágenes Materiales reciclados.</b>	<b>30 min</b>
<b>CIERRE</b>	<b>Evaluación</b>	<b>Comunicación</b>	Presentan sus trabajos voluntariamente. Presentan sus trabajos por medio de un sorteo (en caso no salgan voluntariamente). Limpian sus lugares de trabajo y Guardan sus cosas.	<b>Títeres reciclados</b>	<b>20 min</b>

## V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ministerio de Educación. (2017). Programación Curricular Nacional. Recuperado de <http://ceec.edu.pe/files/RM-199-2017-MINEDU-Modifica-2017.pdf>

SEP. (2012). Educación artística (música, expresión corporal y danza) Recuperado de

[http://www.dgespe.sep.gob.mx/public/rc/programas/lepri/educacion\\_artistica\\_mecd\\_lepri.pdf](http://www.dgespe.sep.gob.mx/public/rc/programas/lepri/educacion_artistica_mecd_lepri.pdf)

G. Wallas (1926). The art of thought. New York: Harcourt <https://creatividadinnovacion.wordpress.com/2012/09/06/el-proceso-creativo-de-wallas/>

## VI. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO		DESEMPEÑO PRECISADO/CRITERIOS	CALIFICACIÓN
INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE		
Lista de cotejo	Representación de títeres	- Improvisa y experimenta con maneras de usar los elementos del arte y reconoce los efectos que puede lograr combinando diversos medios, materiales, herramientas, técnicas para comunicar ideas. - Experimenta las disciplinas de artes visuales y teatro a través de la creación y representación de un títere.	A=17 - 20 B=11-16 C=00-10

Pililin

[pililin-art@hotmail.com](mailto:pililin-art@hotmail.com)  
TEL: 0225227777 QUITO-ECUADOR







N°	INDICADORES  NOMBRES Y APELLIDOS	Crean sus títeres 7 pts.	Crean una historia 7 pts.	Representan sus historias 6 pts.	Total
1	AGAMA PEREZ, Doménico Philip				
2	ANDRADE GARCÍA, Juan Pablo				
3	BARAZORDA CCOHUANQUI, Silvana Jazmín				
4	BECERRA BRIONES, Erika Yohana				
5	CASABONA CALAGUA, Santiago Fernando				
6	CHAPOÑAN OMONTES, César Alonso				
7	CORDOVA CULQUE, Ashra Krystta				
8	CORONADO MEJÍA, Francisco Andreu				
9	CORONADO MEJÍA, Rodrigo Vicente				
10	CRUCES ALARCÓN, Alexa Valeria				
11	FARFAN HERNÁNDEZ, Jalmeni Camila				
12	FARIAS SAAVEDRA, Fabio Matias				
13	GUERRA MALDONADO, Luciana Sofía				
14	GUEVARA HIDALGO, Ariana				
15	GUTIERREZ BRITO, Alessia Valentina				
16	HERMOSA GUERRERO, Luciana Edith				
17	HUAPAYA MEDINA, Naira Alejandra				
18	LLACSAHUACHE GALINDO, Alonso				
19	MACHUCA MAMANI, Candy Gabriela				
20	MACHUCA MAMANI, Walter Manuel				
21	MAURICCI MORMONTOY, Leonardo Valentino				
22	MEDINA TORRES, Fatima Ariana				
23	MENDOZA PASTOR, Luciana Mariel				
24	MILLA ALARCÓN, Stefano Emanuel				
25	OCHOA LEÓN, Lucero Alexandra				
26	QUEVEDO ALVAREZ, Joshua Mathias				
27	ROSAS PERLECHE, Mikaela Abigail				
28	RUEDA TORRES, Carla Valeria				
29	SALINAS CASTRO, Alessandro Facundo				
30	SILVA SHIGUEKAWA, Natsumi Kaori				
31	TITO INCA, Juan Carlos Mathias				

**MÓDULO DE INVESTIGACIÓN: “SOMOS ARTISTAS”**  
**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06 “MÁSCARAS DE ANIMALES”**

**I. DATOS GENERALES**

- 1.1. I.E.: Sagrado Corazón Anexo al IPNM
- 1.2. Área: Arte y Cultura
- 1.3. Grado: 3ro
- 1.4. Fecha: 19/09/17
- 1.5. Tiempo: 90’
- 1.6. Docente investigadora: Cynthia Fabiola Caja Caja

**II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:**

El presente módulo propone potenciar el nivel de las características de la creatividad en el área de arte y cultura. Los estudiantes del Colegio Sagrado Corazón - Anexo al IPNM en uno de los temas transversales se refiere a los diferentes problemas ambientales, es por ello que se considera primordial la actividad escolar para construir conciencia frente a este problema y así trabajar en la búsqueda de soluciones para la institución. Es importante precisar que a través del área de arte se potenciará la creatividad de los estudiantes para promover cambios que garanticen el bienestar de nuestro medio ambiente.

En este contexto el presente módulo plantea las siguientes interrogantes: ¿De qué manera el desarrollo de la creatividad contribuye en la solución de los problemas ambientales? ¿Cómo se puede fortalecer la conciencia ambiental, mediante las competencias del área de arte? ¿Qué acciones concretas nos ayudará a mejorar los problemas ambientales?

A partir de estas preguntas, los niños y las niñas podrán movilizar sus aprendizajes dentro de las competencias propias de área de arte y cultura, bajo un enfoque pos-moderno. De esta manera, serán capaces de proponer nuevas soluciones a los problemas ambientales.

### III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO/DESEMPEÑO PRECISADO	CAMPOS TEMÁTICOS	PRODUCTO INTERMEDIO/INSTRUMENTOS
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte.	- Genera ideas a partir de intereses, experiencias personales y de la observación de su entorno natural y social. Empieza a seleccionar y organizar elementos (movimientos, acciones o efectos visuales o sonoros) para presentar una idea de una manera en particular.	Creación de máscaras	Máscaras de animales /Lista de cotejo

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	PROCESO PEDAGÓGICO	PROCESOS DIDÁCTICOS DE LA INVESTIGACIÓN	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Problematización/motivación	Cuestionamiento	Reciben el saludo de la docente. “Bien chicos, vamos a empezar con una clase muy divertida, para ello necesito de tu atención y ayuda a las indicaciones” Recuerdan las normas de convivencia: - Trabajar en orden.		15 min

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Levantar la mano para hablar.</li> <li>- Respetar a nuestros compañeros.</li> </ul> <p>Observan un video: “El carnaval de los animales”  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=2k2IZceeytQ">https://www.youtube.com/watch?v=2k2IZceeytQ</a>          Responden: ¿De qué trató la historia del video?, ¿Quién llegó y alborotó a los animales?, ¿Para qué había llegado la cebra?, ¿Qué acontecimiento iban a celebrar?, ¿Qué se requería para ir al carnaval?</p>	<b>Proyector</b>	
	<b>Recojo de saberes previos</b>	<b>Acopio de datos</b>	Responden: ¿Qué observaste en el video cuando se solicitó que los animales debían de ir disfrazados de otros animales?, ¿Qué necesitaremos nosotros para poder transformarnos en animales?		<b>5 min</b>
	<b>Propósito de la sesión</b>	<b>Iluminación</b>	Escuchan: Muy bien, necesitaremos crear algunas máscaras que nos permitan representar a los animales que queramos. Título de la sesión: “Creamos nuestras máscaras de animales” Propósito de la sesión: “El día de hoy crearemos nuestras máscaras de animales y las usaremos en una presentación grupal”.		<b>5 min</b>
	<b>Organización de las actividades de la sesión</b>		Recordamos: Primero pensarán en el animal en el que les gustaría convertirse. Recibirán materiales individual y grupalmente. Crearán sus máscaras. Realizarán una presentación grupal usando sus máscaras.		<b>5 min</b>
<b>DESARROLLO</b>	<b>Gestión y acompañamiento</b>	<b>Elaboración</b>	Recuerdan el video del carnaval de los animales. Escuchan: “Bien chicos, recordando el video, pensemos en los diversos animales que hay en el mundo, muchos de ellos que aún existen y otros que ya se han extinguido” Piensen cuál de ellos les gustaría representar. Forman pequeños grupos y reciben sus materiales. Los estudiantes realizan sus máscaras y la docente monitorea el trabajo de cada estudiante. De forma estratégica se forman los grupos de trabajo.	<b>Cartulina Hojas de colores Plumones Lana Papel crepé</b>	<b>45 min</b>

			Escuchan la siguiente consigna: Vamos a pensar en cómo se encuentra nuestro planeta hoy en día. Responden: ¿Qué tan contaminado está? Escuchan: Con ayuda de nuestras máscaras vamos a crear una historia, cuento o canción en la que se demuestre este problema o se dé solución. Se observan las presentaciones, primero la de los grupos voluntarios y luego se solicita la presentación de los grupos que faltan en orden.		
<b>CIERRE</b>	<b>Evaluación</b>	<b>Comunicación</b>	Responden: ¿Qué observamos en las presentaciones?, ¿Cuál nos llamó más la atención?, ¿Por qué?, ¿Creen que las máscaras ayudaron en las presentaciones?, ¿Si, no, por qué?, ¿Les gustó la clase?, ¿Qué actividades les gustó más? Dan aplausos de manera grupal por lo realizado en la clase. Guardan sus cosas		<b>10 min</b>

## V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ministerio de Educación. (2017). Programación Curricular Nacional. Recuperado de <http://ceec.edu.pe/files/RM-199-2017-MINEDU-Modifica-2017.pdf>

SEP. (2012). Educación artística (música, expresión corporal y danza) Recuperado de [http://www.dgespe.sep.gob.mx/public/rc/programas/lepri/educacion\\_artistica\\_mecd\\_lepri.pdf](http://www.dgespe.sep.gob.mx/public/rc/programas/lepri/educacion_artistica_mecd_lepri.pdf)

G. Wallas (1926). The art of thought. New York: Harcourt <https://creatividadinnovacion.wordpress.com/2012/09/06/el-proceso-creativo-de-wallas>

## VI. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO		DESEMPEÑO PRECISADO/CRITERIOS	CALIFICACIÓN
INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE		
Lista de cotejo	Máscaras de animales	- Explora e improvisa con maneras de usar los medios y materiales y técnicas artísticas y descubre que pueden ser utilizados para expresar ideas y sentimientos.	A= 17 - 20 B= 11 - 16 C= 00 – 10



YouTube <sup>PE</sup>

Buscar



El carnaval de los animales - Cuentos de Carnaval - Cuentos infantiles

N°	INDICADORES  NOMBRES Y APELLIDOS	Crea su máscara de animal 10 pts.	Organiza y ensaya su presentación 5 pts.	Presenta su historia 5 pts.	Total
1	AGAMA PEREZ, Doménico Philip				
2	ANDRADE GARCÍA, Juan Pablo				
3	BARAZORDA CCOHUANQUI, Silvana Jazmín				
4	BECERRA BRIONES, Erika Yohana				
5	CASABONA CALAGUA, Santiago Fernando				
6	CHAPOÑAN OMONTE, César Alonso				
7	CORDOVA CULQUE, Ashra Krystta				
8	CORONADO MEJÍA, Francisco Andreu				
9	CORONADO MEJÍA, Rodrigo Vicente				
10	CRUCES ALARCÓN, Alexa Valeria				
11	FARFAN HERNÁNDEZ, Jalmeni Camila				
12	FARIAS SAAVEDRA, Fabio Matias				
13	GUERRA MALDONADO, Luciana Sofía				
14	GUEVARA HIDALGO, Ariana				
15	GUTIERREZ BRITO, Alessia Valentina				
16	HERMOSA GUERRERO, Luciana Edith				
17	HUAPAYA MEDINA, Naira Alejandra				
18	LLACSAHUACHE GALINDO, Alonso				
19	MACHUCA MAMANI, Candy Gabriela				
20	MACHUCA MAMANI, Walter Manuel				
21	MAURICCI MORMONTOY, Leonardo Valentino				
22	MEDINA TORRES, Fatima Ariana				
23	MENDOZA PASTOR, Luciana Mariel				
24	MILLA ALARCÓN, Stefano Emanuel				
25	OCHOA LEÓN, Lucero Alexandra				
26	QUEVEDO ALVAREZ, Joshua Mathias				
27	ROSAS PERLECHE, Mikaela Abigail				
28	RUEDA TORRES, Carla Valeria				
29	SALINAS CASTRO, Alessandro Facundo				
30	SILVA SHIGUEKAWA, Natsumi Kaori				
31	TITO INCA, Juan Carlos Mathias				

**MÓDULO DE INVESTIGACIÓN: “SOMOS ARTISTAS”**  
**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07 “BUSCANDO A MIS COMPAÑEROS”**

**I. DATOS GENERALES**

- 1.1. I.E.: Sagrado Corazón Anexo al IPNM
- 1.2. Área: Arte y Cultura
- 1.3. Grado: 3ro
- 1.4. Fecha: 20/09/17
- 1.5. Tiempo: 90’
- 1.6. Docente investigadora: Cynthia Fabiola Caja Caja

**II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:**

El presente módulo propone potenciar el nivel de las características de la creatividad en el área de arte y cultura. Los estudiantes del Colegio Sagrado Corazón - Anexo al IPNM en uno de los temas transversales se refiere a los diferentes problemas ambientales, es por ello que se considera primordial la actividad escolar para construir conciencia frente a este problema y así trabajar en la búsqueda de soluciones para la institución. Es importante precisar que a través del área de arte se potenciará la creatividad de los estudiantes para promover cambios que garanticen el bienestar de nuestro medio ambiente.

En este contexto el presente módulo plantea las siguientes interrogantes: ¿De qué manera el desarrollo de la creatividad contribuye en la solución de los problemas ambientales? ¿Cómo se puede fortalecer la conciencia ambiental, mediante las competencias del área de arte? ¿Qué acciones concretas nos ayudará a mejorar los problemas ambientales?

A partir de estas preguntas, los niños y las niñas podrán movilizar sus aprendizajes dentro de las competencias propias de área de arte y cultura, bajo un enfoque pos-moderno. De esta manera, serán capaces de proponer nuevas soluciones a los problemas ambientales.

### III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO/DESEMPEÑO PRECISADO	CAMPOS TEMÁTICOS	PRODUCTO INTERMEDIO/INSTRUMENTOS
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Improvisa y experimenta con maneras de usar los elementos del arte y reconoce los efectos que puede lograr combinando diversos medios, materiales, herramientas, técnicas para comunicar ideas.</li> <li>- Experimenta las disciplinas de artes visuales, música y danza a través de la percusión corporal en el espacio escénico.</li> </ul>	Percusión corporal	Sonidos /Lista de cotejo

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	PROCESO PEDAGÓGICO	PROCESOS DIDÁCTICOS DE LA INVESTIGACIÓN	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Problematización/motivación	Cuestionamiento	Reciben el saludo de la docente: “Buenos días, hoy vamos a realizar muchas actividades divertidas para eso		15 min

		<p>necesitamos que presten mucha atención y sigan las indicaciones”</p> <p>Recuerdan las normas de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Levantan la mano para opinar.</li> <li>- Escuchan a tus compañeros.</li> </ul> <p>Dictan sus ideas y las anotan en la pizarra.</p> <p>Ordenan el aula, de tal manera que quede libre de sillas y mesas.</p> <p>Observan un video:</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=Cswot_AXO84">https://www.youtube.com/watch?v=Cswot_AXO84</a></p> <p>Responden: ¿De qué trató el video? ¿Habían escuchado sobre la contaminación causada por los medios de transporte? ¿Qué opinión te merece este problema?</p> <p>Observan unas imágenes:</p>	<p><b>PPT</b> <b>Proyector</b></p>	
	<b>Recojo de saberes previos</b>	<b>Acopio de datos</b>		<b>5 min</b>
	<b>Propósito de la sesión</b>	<b>Iluminación</b>	<p>Responden: ¿Qué medios de transporte observas? ¿Qué otros medios de transporte conoces? ¿Consideras que todos dañan el planeta de la misma forma? ¿Qué medio de transporte recomendarías usar más?</p> <p>De forma ordena levantan su mano y comparten sus opiniones.</p> <p><b>Título de la sesión:</b> “Buscando a mis compañeros”</p>	<b>10 min</b>



			<b>Propósito de la sesión:</b> Escuchan: “Muy bien chicos, hoy vamos a hacer sonidos y movimientos para representar medios de transporte”		
	<b>Organización de las actividades de la sesión</b>		Recordamos: Primero observaremos un video e imágenes. Reciben tarjetas y realizan sonidos y movimientos de manera individual. Realizan la dinámica: “Buscando a mis compañeros” Forman grupos y con pintura realizan movimientos con sus manos sobre papel kraf.		<b>10 min</b>
<b>DESARROLLO</b>	<b>Gestión y acompañamiento</b>	<b>Elaboración</b>	Reciben una tarjeta con la imagen de un medio de transporte para que sepan qué deben representar. Prestan atención a la siguiente indicación: “Escucharán el sonido del toc toc y se desplazarán al ritmo del sonido. Cuando se detenga el sonido, empezarán a representar los medios de transporte que les ha tocado” Realizan la actividad: “Buscando a mi compañero”, en la cual la profesora mencionará el nombre de un medio de transporte para que los otros compañeros se coloquen detrás del que lo está representando. Repiten la actividad con todos los medios de transporte. Juegan a formar diversos grupos, hasta formar un grupo de 5 estudiantes y realizar la otra actividad. Reciben papel kraf y pintura por equipos. Escuchan: “Cada integrante va a elegir un color de pintura y al escuchar los sonidos que realizan los medios de transporte, darán golpes con sus dedos y manos sobre el papel kraf de manera conjunta”. Realizan la actividad.	<b>Imágenes</b>	<b>30 min</b>
<b>CIERRE</b>	<b>Evaluación</b>	<b>Comunicación</b>	Presentan sus trabajos. Responden: ¿Qué observan en sus trabajos? ¿Cómo se sintieron al representar medios de transporte? ¿Qué es lo que más les gustó? ¿Cómo nos sentimos después de realizar las actividades?	<b>Audio Cartulina Témperas</b>	<b>20 min</b>

## V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ministerio de Educación. (2017). Programación Curricular Nacional. Recuperado de <http://ccec.edu.pe/files/RM-199-2017-MINEDU-Modifica-2017.pdf>

SEP. (2012). Educación artística (música, expresión corporal y danza) Recuperado de [http://www.dgespe.sep.gob.mx/public/rc/programas/lepri/educacion\\_artistica\\_mecd\\_lepri.pdf](http://www.dgespe.sep.gob.mx/public/rc/programas/lepri/educacion_artistica_mecd_lepri.pdf)

G. Wallas (1926). The art of thought. New York: Harcourt <https://creatividadinnovacion.wordpress.com/2012/09/06/el-proceso-creativo-de-wallas>

## VI. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO		DESEMPEÑO PRECISADO/CRITERIOS	CALIFICACIÓN
INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE		
Lista de cotejo	Sonidos	- Improvisa y experimenta con maneras de usar los elementos del arte y reconoce los efectos que puede lograr combinando diversos medios, materiales, herramientas, técnicas para comunicar ideas. - Experimenta las disciplinas de artes visuales, música y danza a través de la percusión corporal en el espacio escénico.	A=17 - 20 B=11-16 C=00-10



N°	INDICADORES  NOMBRES Y APELLIDOS	Emita sonidos con distintas partes de su cuerpo 7 pts.	Representa medios de transporte con partes de su cuerpo 6 pts.	Realiza movimientos para representar gráficamente lo que escucha 7 pts.	Total
1	AGAMA PEREZ, Doménico Philip				
2	ANDRADE GARCÍA, Juan Pablo				
3	BARAZORDA CCOHUANQUI, Silvana Jazmín				
4	BECERRA BRIONES, Erika Yohana				
5	CASABONA CALAGUA, Santiago Fernando				
6	CHAPOÑAN OMONTES, César Alonso				
7	CORDOVA CULQUE, Ashra Krystta				
8	CORONADO MEJÍA, Francisco Andreu				
9	CORONADO MEJÍA, Rodrigo Vicente				
10	CRUCES ALARCÓN, Alexa Valeria				
11	FARFAN HERNÁNDEZ, Jalmeni Camila				
12	FARIAS SAAVEDRA, Fabio Matias				
13	GUERRA MALDONADO, Luciana Sofía				
14	GUEVARA HIDALGO, Ariana				
15	GUTIERREZ BRITO, Alessia Valentina				
16	HERMOSA GUERRERO, Luciana Edith				
17	HUAPAYA MEDINA, Naira Alejandra				
18	LLACSAHUACHE GALINDO, Alonso				
19	MACHUCA MAMANI, Candy Gabriela				
20	MACHUCA MAMANI, Walter Manuel				
21	MAURICCI MORMONTOY, Leonardo Valentino				
22	MEDINA TORRES, Fatima Ariana				
23	MENDOZA PASTOR, Luciana Mariel				
24	MILLA ALARCÓN, Stefano Emanuel				
25	OCHOA LEÓN, Lucero Alexandra				
26	QUEVEDO ALVAREZ, Joshua Mathias				
27	ROSAS PERLECHE, Mikaela Abigail				
28	RUEDA TORRES, Carla Valeria				
29	SALINAS CASTRO, Alessandro Facundo				
30	SILVA SHIGUEKAWA, Natsumi Kaori				
31	TITO INCA, Juan Carlos Mathias				

**MÓDULO DE INVESTIGACIÓN: “SOMOS ARTISTAS”**  
**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08 “APRECIAMOS ACCIONES DE NUESTRO TRABAJO”**

**I. DATOS GENERALES**

- 1.1. I.E.: Sagrado Corazón Anexo al IPNM
- 1.2. Área: Arte y Cultura
- 1.3. Grado: 3ro
- 1.4. Fecha: 22/09/17
- 1.5. Tiempo: 90'
- 1.6. Docente investigadora: Cynthia Fabiola Caja Caja

**II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:**

El presente módulo propone potenciar el nivel de las características de la creatividad en el área de arte y cultura. Los estudiantes del Colegio Sagrado Corazón - Anexo al IPNM en uno de los temas transversales se refiere a los diferentes problemas ambientales, es por ello que se considera primordial la actividad escolar para construir conciencia frente a este problema y así trabajar en la búsqueda de soluciones para la institución. Es importante precisar que a través del área de arte se potenciará la creatividad de los estudiantes para promover cambios que garanticen el bienestar de nuestro medio ambiente.

En este contexto el presente módulo plantea las siguientes interrogantes: ¿De qué manera el desarrollo de la creatividad contribuye en la solución de los problemas ambientales? ¿Cómo se puede fortalecer la conciencia ambiental, mediante las competencias del área de arte? ¿Qué acciones concretas nos ayudará a mejorar los problemas ambientales?


A partir de estas preguntas, los niños y las niñas podrán movilizar sus aprendizajes dentro de las competencias propias de área de arte y cultura, bajo un enfoque pos-moderno. De esta manera, serán capaces de proponer nuevas soluciones a los problemas ambientales.

### III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO/DESEMPEÑO PRECISADO	CAMPOS TEMÁTICOS	PRODUCTO INTERMEDIO/INSTRUMENTOS
Aprueba de manera crítica manifestaciones artístico-culturales diversas	Reflexiona creativa y críticamente	- Comenta sobre los posibles significados en base a lo investigado y emite una opinión personal sobre ella.	Cuidados positivos del medio ambiente.	Ficha de trabajo “¿Qué te gustó?”

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	PROCESO PEDAGÓGICO	PROCESOS DIDÁCTICOS DE LA INVESTIGACIÓN	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Problematización/motivación	Cuestionamiento	Reciben el saludo de la docente: “Buenos días, hoy vamos a realizar muchas actividades divertidas para eso necesitamos que presten mucha atención y sigan las indicaciones” Recuerdan las normas de convivencia:		15 min

		<p>- Respetan la opinión de sus compañeros. Realizan la siguiente actividad: “Juego de Charada” Se pide un voluntario. Se colocan las siguientes imágenes en el proyector.</p>  <p>Los estudiantes que están sentados tendrán que hacer mímicas, para que el estudiante este de pie tenga que adivinar las acciones que realizan los niños de la imagen.</p>	<p><b>PPT</b> <b>Proyector</b></p>	
<b>Recojo de saberes previos</b>	<b>Acopio de datos</b>	<p>Responden: ¿Qué observaste en las imágenes? ¿Qué acciones realizaban los niños en las imágenes mostradas? ¿Todas las acciones eran positivas o negativas? ¿Cómo nos expresaríamos hacia los demás para que realicen acciones buenas sobre el cuidado del medio ambiente? ¿Podemos apreciar nuestros dibujos de la clase pasada, dándole un aporte significativo? ¿Cómo?</p>		<b>5 min</b>
<b>Propósito de la sesión</b>	<b>Iluminación</b>	<p>Dan sus opiniones. <b>Título de la sesión:</b> “Apreciamos acciones de nuestros trabajos”. <b>Propósito de la sesión:</b> Escuchan: “Muy bien chicos, hoy crearemos un cuento para concientizar a las personas sobre la importancia del reciclaje”.</p>		<b>10 min</b>

	<b>Organización de las actividades de la sesión</b>		Recordamos: Primero observaremos diversas imágenes. Entran al museo de arte. Observan las obras de artes. Expresan verbalmente algunos trabajos. Reciben la ficha expreso mi trabajo favorito.		<b>10 min</b>
<b>DESARROLLO</b>	<b>Gestión y acompañamiento</b>	<b>Elaboración</b>	Recuerdan sus trabajos realizados la clase anterior. Escuchan: “Bien chicos recordemos que los trabajos realizados la clase anterior fueron creaciones de ustedes, cada uno creo una máquina para salvar al mundo de la contaminación ambiental” Escuchan: “Hemos realizado un museo de arte, donde las obras creadas por ustedes, expuestas para observarlas, cada cuadro estará con nombre del autor y un título que cada uno de ustedes crearon” Se dirigen al museo de arte, ubicado el atrás del salón. Realizan la técnica de museo, observado todos trabajos.	<b>Imágenes</b>	<b>30 min</b>
<b>CIERRE</b>	<b>Evaluación</b>	<b>Comunicación</b>	Reciben la siguiente ficha “Aprecio los trabajos.” Entregan su ficha según van terminado. Limpian sus lugares de trabajo y Guardan sus cosas.	<b>Audio Cartulina Témperas</b>	<b>20 min</b>

## V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ministerio de Educación. (2017). Programación Curricular Nacional. Recuperado de <http://ceec.edu.pe/files/RM-199-2017-MINEDU-Modifica-2017.pdf>

SEP. (2012). Educación artística (música, expresión corporal y danza) Recuperado de [http://www.dgespe.sep.gob.mx/public/rc/programas/lepri/educacion\\_artistica\\_mecd\\_lepri.pdf](http://www.dgespe.sep.gob.mx/public/rc/programas/lepri/educacion_artistica_mecd_lepri.pdf)

G. Wallas (1926). The art of thought. New York: Harcourt <https://creatividadinnovacion.wordpress.com/2012/09/06/el-proceso-creativo-de-wallas>

## VI. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO		DESEMPEÑO PRECISADO/CRITERIOS	CALIFICACIÓN
INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE		
Lista de cotejo	Ficha de trabajo	- Comenta sobre los posibles significados en base a lo investigado y emite una opinión personal sobre ella.	A=17 - 20 B=11-16 C=00-10

## PROTEJAMOS EL MEDIO AMBIENTE

SEAMOS LIMPIOS



CUIDEMOS EL AGUA



AHORREMOS ENERGIA



SEMBREMOS UN ARBOL



RECICLEMOS



USEMOS MATERIAL RECICLADO



# ¿Qué obra te gustó?

Título de la obra:

---

---

Autor:

---

¿Por qué te gustó la obra?

---

---

---

---

N°	INDICADORES  NOMBRES Y APELLIDOS	Observan un museo de obras 6 pts.	Identifican la que más les gustó 7 pts.	Realizan su ficha 7 pts.	Total
1	AGAMA PEREZ, Doménico Philip				
2	ANDRADE GARCÍA, Juan Pablo				
3	BARAZORDA CCOHUANQUI, Silvana Jazmín				
4	BECERRA BRIONES, Erika Yohana				
5	CASABONA CALAGUA, Santiago Fernando				
6	CHAPOÑAN OMONTES, César Alonso				
7	CORDOVA CULQUE, Ashra Krystta				
8	CORONADO MEJÍA, Francisco Andreu				
9	CORONADO MEJÍA, Rodrigo Vicente				
10	CRUCES ALARCÓN, Alexa Valeria				
11	FARFAN HERNÁNDEZ, Jalmeni Camila				
12	FARIAS SAAVEDRA, Fabio Matias				
13	GUERRA MALDONADO, Luciana Sofía				
14	GUEVARA HIDALGO, Ariana				
15	GUTIERREZ BRITO, Alessia Valentina				
16	HERMOSA GUERRERO, Luciana Edith				
17	HUAPAYA MEDINA, Naira Alejandra				
18	LLACSAHUACHE GALINDO, Alonso				
19	MACHUCA MAMANI, Candy Gabriela				
20	MACHUCA MAMANI, Walter Manuel				
21	MAURICCI MORMONTOY, Leonardo Valentino				
22	MEDINA TORRES, Fatima Ariana				
23	MENDOZA PASTOR, Luciana Mariel				
24	MILLA ALARCÓN, Stefano Emanuel				
25	OCHOA LEÓN, Lucero Alexandra				
26	QUEVEDO ALVAREZ, Joshua Mathias				
27	ROSAS PERLECHE, Mikaela Abigail				
28	RUEDA TORRES, Carla Valeria				
29	SALINAS CASTRO, Alessandro Facundo				
30	SILVA SHIGUEKAWA, Natsumi Kaori				
31	TITO INCA, Juan Carlos Mathias				

**MÓDULO DE INVESTIGACIÓN: “SOMOS ARTISTAS”**  
**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09 “HISTORIA SIN PALABRAS”**

**I. DATOS GENERALES**

- 1.1. I.E.: Sagrado Corazón Anexo al IPNM
- 1.2. Área: Arte y Cultura
- 1.3. Grado: 3ro
- 1.4. Fecha: 25/09/17
- 1.5. Tiempo: 90’
- 1.6. Docente investigadora: Cynthia Fabiola Caja Caja

**II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:**

El presente módulo propone potenciar el nivel de las características de la creatividad en el área de arte y cultura. Los estudiantes del Colegio Sagrado Corazón - Anexo al IPNM en uno de los temas transversales se refiere a los diferentes problemas ambientales, es por ello que se considera primordial la actividad escolar para construir conciencia frente a este problema y así trabajar en la búsqueda de soluciones para la institución. Es importante precisar que a través del área de arte se potenciará la creatividad de los estudiantes para promover cambios que garanticen el bienestar de nuestro medio ambiente.

En este contexto el presente módulo plantea las siguientes interrogantes: ¿De qué manera el desarrollo de la creatividad contribuye en la solución de los problemas ambientales? ¿Cómo se puede fortalecer la conciencia ambiental, mediante las competencias del área de arte? ¿Qué acciones concretas nos ayudará a mejorar los problemas ambientales?

A partir de estas preguntas, los niños y las niñas podrán movilizar sus aprendizajes dentro de las competencias propias de área de arte y cultura, bajo un enfoque pos-moderno. De esta manera, serán capaces de proponer nuevas soluciones a los problemas ambientales.

### III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO/DESEMPEÑO PRECISADO	CAMPOS TEMÁTICOS	PRODUCTO INTERMEDIO/INSTRUMENTOS
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte	- Improvisa y experimenta con maneras de usar los elementos del arte y reconoce los efectos que puede lograr combinando diversos medios, materiales, herramientas, técnicas para comunicar ideas. - Experimenta las disciplinas de artes visuales y teatro a través de la creación y representación de un títere.	Representación de una historia sin palabras	Representan una historia /Lista de cotejo

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	PROCESO PEDAGÓGICO	PROCESOS DIDÁCTICOS DE LA INVESTIGACIÓN	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Problematización/motivación	Cuestionamiento	Reciben el saludo de la docente: “Buenos días, hoy vamos a realizar muchas actividades divertidas para		15 min

			<p>eso necesitamos que presten mucha atención y sigan las indicaciones”</p> <p>Recuerdan las normas de convivencia.</p> <p>Levantam la mano para opinar.</p> <p>Escuchan a sus compañeros.</p> <p>Escuchan un cuento del problema ambiental de nuestro planeta. “Maní, la tortuga deformada por la basura”</p> <p>Responden: ¿De qué trató el cuento?, ¿Cuál era el problema de la historia?, ¿Qué emociones sentiste cuando escuchaste la historia?, ¿Qué sucedía con maní? ¿Alguna vez has visto animales que han pasado por estos problemas?</p>	<b>PPT Proyector</b>	
	<b>Recojo de saberes previos</b>	<b>Acopio de datos</b>	<p>Responden: ¿Qué podríamos hacer para que las personas conozcan esta historia y sepan el problema que atraviesa nuestro planeta? ¿Y si representamos esta historia sin hablar? ¿Necesitas algún material? Si necesitas hacer ruidos ¿Cómo lo podrías realizar? ¿Qué parte de tu cuerpo utilizarías?, ¿Cómo lo harías?</p>		<b>5 min</b>
	<b>Propósito de la sesión</b>	<b>Iluminación</b>	<p>De forma ordena levantan su mano eligen el personaje que desean representar.</p> <p>Realizan movimientos y acciones que caracterice a los personajes de la historia: veterinario, tortuga, marino e hijo.</p> <p>Escuchan: “Bien chicos vamos hacer movimientos característicos del personaje y sonidos agradables con nuestro cuerpo”</p> <p>Escogen el personaje que más les gustó</p> <p>Título de la sesión: “Creamos una historia sin palabras”</p> <p>Propósito de la sesión: “Muy bien chicos, hoy realizaremos una historia sin hablar y nuestro único instrumento será nuestro cuerpo”</p>		<b>10 min</b>

	<b>Organización de las actividades de la sesión</b>		Recordamos: Primero escuchamos una historia. Realizan movimientos y sonidos con el cuerpo. Representan cada uno de los personajes de la historia en forma grupal. Cambian el final de la historia. Comunican sus trabajos.		<b>10 min</b>
<b>DESARROLLO</b>	<b>Gestión y acompañamiento</b>	<b>Elaboración</b>	Forman grupos y en grupos cambian el final de la historia que se les narró. Ensayan su historia sin hablar y utilizan su cuerpo como instrumento para representar los personajes y sonidos.	<b>Imágenes</b>	<b>30 min</b>
<b>CIERRE</b>	<b>Evaluación</b>	<b>Comunicación</b>	La docente a través de la técnica del conteo permitirá que los estudiantes presenten sus creaciones en forma grupal e indica que los demás escucharán y apreciarán la labor de sus compañeros. Luego se entrega un pliego de cartulina a cada grupo para que los estudiantes comuniquen sus apreciaciones a través de la pintura (música rítmica de fondo) Responden: ¿Cómo se sintieron al realizar la historia sin palabras? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Cómo nos sentimos después de haber realizado estas actividades? Exponen a través de la técnica de museo. Limpian sus lugares de trabajo y Guardan sus cosas.	<b>Audio Cartulina Témperas</b>	<b>20 min</b>

## V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ministerio de Educación. (2017). Programación Curricular Nacional. Recuperado de <http://ceec.edu.pe/files/RM-199-2017-MINEDU-Modifica-2017.pdf>



## **“Maní, la tortuga deformada por la basura”**

Aún no se llamaba Maní. Por aquel entonces era una cría de jicotea y como buen animal semi-acuático le gustaba mucho nadar por las aguas de un hermoso mar, pues tenía el color celeste que tanto amaba ver. Sin embargo, las aguas de este mar comenzaron a cambiar llevando un color oscuro y objetos extraños para él, los cuales provocarían un incidente que no tendría vuelta atrás y que la convertiría en una tortuga particular y singular.

En su merodear habitual, la tortuga chocó con un objeto que en principio no sintió malestar ni dolor. Sin embargo, al seguir nadando sintió una incomodidad pues se había enredado con uno de esos plásticos que sirven para mantener seis latas juntas. Había quedado encajada en uno de los aros, sin poder librarse.

Los años pasaron y la tortuga creció, pero no de la forma habitual, como si tuviera un corsé su cuerpo tuvo que adaptarse al plástico haciendo que a sus nueve años tenga la forma de un maní.



Como se sabe las tortugas no son particularmente veloces y Maní no era la excepción, aquellas condiciones la hacían aún más frágil a los depredadores. Pero por suerte, un marino junto a su hijo que navegaban la vieron y sin duda alguna el marino se la llevó a su hogar para ayudarla.

Al llegar a su casa el marino cogió a la tortuga y le quitó aquel plástico que le impedía nadar con facilidad. Al verla sin el plástico se dio cuenta que su cuerpo había sufrido una deformación así que decidió llevarla al veterinario y fue ahí que la bautizaron como Maní.

Maní nunca volvería a tener la forma de una tortuga común porque el daño ya estaba hecho. Y aunque pudo sobrevivir con el caparazón deforme, algunos de sus órganos no funcionaban correctamente como por ejemplo sus pulmones.

Sin embargo, ya ha cumplido 30 años y continúa en un acuario al cuidado de un departamento de Conservación, además es la imagen de la campaña “No más basura”.

N°	INDICADORES  NOMBRES Y APELLIDOS	Realizan movimientos con su cuerpo 6 pts.	Representan un personaje de la historia escuchada 7 pts.	Presentan los finales de la historia 7 pts.	Total
1	AGAMA PEREZ, Doménico Philip				
2	ANDRADE GARCÍA, Juan Pablo				
3	BARAZORDA CCOHUANQUI, Silvana Jazmín				
4	BECERRA BRIONES, Erika Yohana				
5	CASABONA CALAGUA, Santiago Fernando				
6	CHAPOÑAN OMONTES, César Alonso				
7	CORDOVA CULQUE, Ashra Krystta				
8	CORONADO MEJÍA, Francisco Andreu				
9	CORONADO MEJÍA, Rodrigo Vicente				
10	CRUCES ALARCÓN, Alexa Valeria				
11	FARFAN HERNÁNDEZ, Jalmeni Camila				
12	FARIAS SAAVEDRA, Fabio Matias				
13	GUERRA MALDONADO, Luciana Sofía				
14	GUEVARA HIDALGO, Ariana				
15	GUTIERREZ BRITO, Alessia Valentina				
16	HERMOSA GUERRERO, Luciana Edith				
17	HUAPAYA MEDINA, Naira Alejandra				
18	LLACSAHUACHE GALINDO, Alonso				
19	MACHUCA MAMANI, Candy Gabriela				
20	MACHUCA MAMANI, Walter Manuel				
21	MAURICCI MORMONTOY, Leonardo Valentino				
22	MEDINA TORRES, Fatima Ariana				
23	MENDOZA PASTOR, Luciana Mariel				
24	MILLA ALARCÓN, Stefano Emanuel				
25	OCHOA LEÓN, Lucero Alexandra				
26	QUEVEDO ALVAREZ, Joshua Mathias				
27	ROSAS PERLECHE, Mikaela Abigail				
28	RUEDA TORRES, Carla Valeria				
29	SALINAS CASTRO, Alessandro Facundo				
30	SILVA SHIGUEKAWA, Natsumi Kaori				
31	TITO INCA, Juan Carlos Mathias				

**MÓDULO DE INVESTIGACIÓN: “SOMOS ARTISTAS”**  
**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10 “TRIBUTO A LA TIERRA”**

**I. DATOS GENERALES**

- 1.1. I.E.: Sagrado Corazón Anexo al IPNM
- 1.2. Área: Arte y Cultura
- 1.3. Grado: 3ro
- 1.4. Fecha: 26/09/17
- 1.5. Tiempo: 45'
- 1.6. Docente investigadora: Cynthia Fabiola Caja Caja

**II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:**

El presente módulo propone potenciar el nivel de las características de la creatividad en el área de arte y cultura. Los estudiantes del Colegio Sagrado Corazón - Anexo al IPNM en uno de los temas transversales se refiere a los diferentes problemas ambientales, es por ello que se considera primordial la actividad escolar para construir conciencia frente a este problema y así trabajar en la búsqueda de soluciones para la institución. Es importante precisar que a través del área de arte se potenciará la creatividad de los estudiantes para promover cambios que garanticen el bienestar de nuestro medio ambiente.

En este contexto el presente módulo plantea las siguientes interrogantes: ¿De qué manera el desarrollo de la creatividad contribuye en la solución de los problemas ambientales? ¿Cómo se puede fortalecer la conciencia ambiental, mediante las competencias del área de arte? ¿Qué acciones concretas nos ayudará a mejorar los problemas ambientales?

A partir de estas preguntas, los niños y las niñas podrán movilizar sus aprendizajes dentro de las competencias propias de área de arte y cultura, bajo un enfoque pos-moderno. De esta manera, serán capaces de proponer nuevas soluciones a los problemas ambientales.

### III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO/DESEMPEÑO PRECISADO	CAMPOS TEMÁTICOS	PRODUCTO INTERMEDIO/INSTRUMENTOS
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Aplica procesos de creación.	- Presenta el desarrollo de alguna idea o temática específica en sus procesos de improvisación y experimentación. Dialoga sobre las técnicas que ha usado y las influencias que han tenido otros trabajos artísticos sobre sus propias creaciones.	Movimientos	Creación de movimientos /Lista de cotejo

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	PROCESO PEDAGÓGICO	PROCESOS DIDÁCTICOS DE LA INVESTIGACIÓN	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<b>Problematización/motivación</b>	<b>Cuestionamiento</b>	Reciben el saludo de la docente: “Chicos buenos días, hoy vamos a realizar muchas actividades divertidas para eso necesitamos que presten mucha atención y sigan las indicaciones” Recuerdan las normas de convivencia: Levantamos la mano para opinar. Escuchan a tus compañeros. Escuchan a la maestra. Escuchan: “Chicos, antes de empezar la clase levantamos las sillas y carpetas y las colocamos alrededor del salón. Ahora nos sentamos en un punto del salón” Observan las siguientes imágenes ( <b>ANEXO 1</b> )	<b>PPT</b> <b>Proyector</b>	<b>15 min</b>

			Responden: ¿Qué están haciendo las personas?, ¿Qué objetos observamos?, ¿A qué le están rindiendo tributo?, ¿Alguna vez han observado algo parecido?		
	<b>Recojo de saberes previos</b>	<b>Acopio de datos</b>	Responden: ¿Por qué las personas le están rindiendo tributo a la tierra? ¿Alguna vez han realizado alguna de estas actividades? ¿Qué necesitarían? ¿En la actualidad, cuidamos a la tierra? ¿Qué actividades hacemos, que poco a poco estamos destruyéndola? Se anota en la pizarra sus respuestas. Escuchan: “Nuestros ancestros creían que bailando, la naturaleza les daría las cosas que necesitaban para vivir, como el agua, los alimentos, la tierra, el fuego”		<b>5 min</b>
	<b>Propósito de la sesión</b>	<b>Iluminación</b>	De forma ordena nos ponemos de pie y nos ubicamos en una parte del espacio del salón y nos movemos al ritmo de la música del cajón. Escuchan: “Chicos, van a mover diferentes partes de sus cuerpos al ritmo de la música.” Se para la música y se les hace las siguientes preguntas: ¿Pueden doblar sus rodillas, sus codos, sus brazos, sus piernas?, a la cuenta de tres nos unimos en parejas e imaginamos que tenemos un hilo invisible amarrado en la cintura y jalamos movilizándonos al ritmo de la música. Título de la sesión: “Rendimos tributo a la tierra” Propósito de la sesión: Escuchan: “Muy bien chicos, ahora vamos a crear diferentes pasos brindándole tributo a la tierra.”		<b>10 min</b>
	<b>Organización de las actividades de la sesión</b>		Recordamos: Primero observaremos imágenes. Realizan movimientos con todo su cuerpo (individualmente, parejas y de forma grupal) Comunican sus trabajos.		<b>10 min</b>
<b>DESARROLLO</b>	<b>Gestión y acompañamiento</b>	<b>Elaboración</b>	Escuchan a la maestra: Chicos, ahora con sus mismas parejas van a imaginar que son campesinos y van a hacer todas las actividades que hacen ellos, primero van a caminar por todo el espacio y al ritmo de la música van a	<b>música</b>	<b>30 min</b>

			<p>imaginar que están llevando todos los materiales que los campesinos necesitan para poder sembrar y que con esos materiales se están dirigiendo a la chacra.</p> <p>Realizan la actividad.</p> <p>Escuchan a la maestra: “Ahora nos imaginamos que estamos sembrando y en parejas, el estudiante “A” va a escarbar la tierra y el estudiante “B” va a echar la semilla y cubrir la tierra, recuerden que tienen que trabajar en parejas”</p> <p>Realizan la actividad</p> <p>Escuchan: “Vamos a formar grupos y ustedes tendrán que preparar unos movimientos, recordemos que tenemos que usar todo nuestro cuerpo y pueden utilizar diferentes instrumentos que acompañen a su coreografía”</p> <p>Forman grupos y preparan su coreografía.</p> <p>Se monitorea a cada uno de los estudiantes, para responder a cualquier duda que tengan.</p> <p>Se hace un primer ensayo en sus propios lugares.</p> <p>La docente se acerca a verificar que todos participen.</p>		
<b>CIERRE</b>	<b>Evaluación</b>	<b>Comunicación</b>	<p>La docente a través de la técnica del conteo permitirá que los estudiantes presenten sus creaciones en forma grupal e indica que los demás aprecien la presentación de sus compañeros.</p> <p>Responden: ¿Qué es lo que más les gustó?</p> <p>Luego se entrega un pliego de cartulina a cada grupo para que los estudiantes comuniquen sus apreciaciones a través de la pintura (música rítmica de fondo)</p> <p>Responden: ¿Cómo se sintieron al realizar la barra? ¿Qué es lo que más les gustó? ¿Cómo nos sentimos después de haber realizado estas actividades?</p> <p>Exponen a través de la técnica de museo.</p> <p>Limpian sus lugares de trabajo y Guardan sus cosas.</p>	<b>Presentación con instrumentos musicales</b>	<b>20 min</b>

## V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ministerio de Educación. (2017). Programación Curricular Nacional. Recuperado de <http://ccec.edu.pe/files/RM-199-2017-MINEDU-Modifica-2017.pdf>

SEP. (2012). Educación artística (música, expresión corporal y danza) Recuperado de [http://www.dgespe.sep.gob.mx/public/rc/programas/lepri/educacion\\_artistica\\_mecd\\_lepri.pdf](http://www.dgespe.sep.gob.mx/public/rc/programas/lepri/educacion_artistica_mecd_lepri.pdf)

G. Wallas (1926). The art of thought. New York: Harcourt <https://creatividadinnovacion.wordpress.com/2012/09/06/el-proceso-creativo-de-wallas>

## VI. EVALUACIÓN:

INSTRUMENTO		DESEMPEÑO PRECISADO/CRITERIOS	CALIFICACIÓN
INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE		
Lista de cotejo	Creación de movimientos	<ul style="list-style-type: none"><li>- Presenta el desarrollo de alguna idea o temática específica en sus procesos de improvisación y experimentación. Dialoga sobre las técnicas que ha usado y las influencias que han tenido otros trabajos artísticos sobre sus propias creaciones.</li><li>- Experimenta las disciplinas de artes visuales, música y danza a través de la percusión corporal en el espacio escénico.</li></ul>	A=17 - 20 B=11-16 C=00-10







N°	INDICADORES	Reconoce la importancia de cuidar nuestra tierra. 5 pts.	Crea movimientos con todo su cuerpo, acorde al tema. 7 pts.	Presentación sus creaciones a sus compañeros 8 pts.	Total
	NOMBRES Y APELLIDOS				
1	AGAMA PEREZ, Doménico Philip				
2	ANDRADE GARCÍA, Juan Pablo				
3	BARAZORDA CCOHUANQUI, Silvana Jazmín				
4	BECERRA BRIONES, Erika Yohana				
5	CASABONA CALAGUA, Santiago Fernando				
6	CHAPOÑAN OMONTES, César Alonso				
7	CORDOVA CULQUE, Ashra Krystta				
8	CORONADO MEJÍA, Francisco Andreu				
9	CORONADO MEJÍA, Rodrigo Vicente				
10	CRUCES ALARCÓN, Alexa Valeria				
11	FARFAN HERNÁNDEZ, Jalmeni Camila				
12	FARIAS SAAVEDRA, Fabio Matias				
13	GUERRA MALDONADO, Luciana Sofía				
14	GUEVARA HIDALGO, Ariana				
15	GUTIERREZ BRITO, Alessia Valentina				
16	HERMOSA GUERRERO, Luciana Edith				
17	HUAPAYA MEDINA, Naira Alejandra				
18	LLACSAHUACHE GALINDO, Alonso				
19	MACHUCA MAMANI, Candy Gabriela				
20	MACHUCA MAMANI, Walter Manuel				
21	MAURICCI MORMONTOY, Leonardo Valentino				
22	MEDINA TORRES, Fatima Ariana				
23	MENDOZA PASTOR, Luciana Mariel				
24	MILLA ALARCÓN, Stefano Emanuel				
25	OCHOA LEÓN, Lucero Alexandra				
26	QUEVEDO ALVAREZ, Joshua Mathias				
27	ROSAS PERLECHE, Mikaela Abigail				
28	RUEDA TORRES, Carla Valeria				
29	SALINAS CASTRO, Alessandro Facundo				
30	SILVA SHIGUEKAWA, Natsumi Kaori				
31	TITO INCA, Juan Carlos Mathias				

**MÓDULO DE INVESTIGACIÓN: “SOMOS ARTISTAS”**  
**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11 “PINTORES IMAGINARIOS”**

**II. DATOS GENERALES**

- 1.1. I.E.: Sagrado Corazón Anexo al IPNM
- 1.2. Área: Arte y Cultura
- 1.3. Grado: 3ro
- 1.4. Fecha: 02/10/17
- 1.5. Tiempo: 45'
- 1.6. Docente investigadora: Cynthia Fabiola Caja Caja

**III. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:**

El presente módulo propone potenciar el nivel de las características de la creatividad en el área de arte y cultura. Los estudiantes del Colegio Sagrado Corazón - Anexo al IPNM en uno de los temas transversales se refiere a los diferentes problemas ambientales, es por ello que se considera primordial la actividad escolar para construir conciencia frente a este problema y así trabajar en la búsqueda de soluciones para la institución. Es importante precisar que a través del área de arte se potenciará la creatividad de los estudiantes para promover cambios que garanticen el bienestar de nuestro medio ambiente.

En este contexto el presente módulo plantea las siguientes interrogantes: ¿De qué manera el desarrollo de la creatividad contribuye en la solución de los problemas ambientales? ¿Cómo se puede fortalecer la conciencia ambiental, mediante las competencias del área de arte? ¿Qué acciones concretas nos ayudará a mejorar los problemas ambientales?

A partir de estas preguntas, los niños y las niñas podrán movilizar sus aprendizajes dentro de las competencias propias de área de arte y cultura, bajo un enfoque pos-moderno. De esta manera, serán capaces de proponer nuevas soluciones a los problemas ambientales.

#### IV. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO/DESEMPEÑO PRECISADO	CAMPOS TEMÁTICOS	PRODUCTO INTERMEDIO/INSTRUMENTOS
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte	- Improvisa y experimenta con maneras de usar los elementos del arte y reconoce los efectos que puede lograr combinando diversos medios, materiales, herramientas, técnicas para comunicar ideas. - Experimenta las disciplinas de artes visuales, música y danza a través de la percusión corporal en el espacio escénico.	Movimiento Corporal y sonidos	Coreografía /Lista de cotejo

#### VII. SECUENCIA DIDÁCTICA

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	PROCESO PEDAGÓGICO	PROCESOS DIDÁCTICOS DE LA INVESTIGACIÓN	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Problematización/motivación	Cuestionamiento	Reciben el saludo de la docente: “Hola chicos, el día de hoy tenemos diversas actividades por realizar, para eso necesitamos que presten mucha atención y sigan las indicaciones” Recuerdan las normas de convivencia: - Levantan la mano para opinar. - Escuchan a sus compañeros. Escuchan sonidos de instrumentos de percusión (de madera).		15 min

			Se desplazan por el aula y se ubican en un espacio correspondiente. Realizan movimientos al ritmo de la música Responden: ¿Qué sonidos escucharon?, ¿Qué sentiste al realizar cada una de los movimientos?, ¿Los sonidos fueron agradables?		
	<b>Recojo de saberes previos</b>	<b>Acopio de datos</b>	Responden: ¿Has escuchado estos sonidos en otro momento?, ¿Dónde?		<b>5 min</b>
	<b>Propósito de la sesión</b>	<b>Iluminación</b>	Imaginan que tienen lápices. Realizan movimientos con sus brazos y pintan en el espacio superior, medio e inferior. <b>Título de la sesión:</b> “Pintores imaginarios” <b>Propósito de la sesión:</b> “Muy bien chicos, hoy realizaremos una coreografía utilizando los instrumentos presentados”		<b>10 min</b>
	<b>Organización de las actividades de la sesión</b>		Recordamos: -Se localiza en un espacio libre. -Tocan instrumentos y se mueven al ritmo del sonido que produce. -Toma un lápiz imaginario y pinta (espacio superior, inferior y medio). -Pinta de acuerdo a sus sentimientos (furia, tristeza, alegría, amor, etc.). -Crea una coreografía y expresa sus movimientos.		<b>10 min</b>
<b>DESARROLLO</b>	<b>Gestión y acompañamiento</b>	<b>Elaboración</b>	Pintan con sus lápices imaginarios expresando diversos sentimientos. Pasan a la siguiente actividad, observan cada uno de los instrumentos y se acercan a coger el instrumento que más les gustó. Manipulan el instrumento y elaboran una secuencia de sonidos, no mayor a 1 minuto. Se forman en un círculo y cada estudiante realiza su presentación (se les indica que si desean pueden añadirle algún movimiento corporal) La maestra pide que se agrupen en 5 estudiantes.	<b>Instrumentos</b>	<b>30 min</b>

			Escuchan cada uno de los sonidos y dialogan para crear una coreografía tomando en cuenta cada sonido producido el instrumento acompañado de movimientos. La docente observa que todos participen.		
<b>CIERRE</b>	<b>Evaluación</b>	<b>Comunicación</b>	La docente pide que los estudiantes presenten sus creaciones en forma grupal e indica que los demás escucharán y apreciarán la labor de sus compañeros. Responden: ¿Cómo se sintieron al realizar su coreografía? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Cómo nos sentimos después de haber realizado estas actividades? Limpian sus lugares de trabajo y guardan sus cosas.		<b>21 min</b>

## VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ministerio de Educación. (2017). Programación Curricular Nacional. Recuperado de <http://ceec.edu.pe/files/RM-199-2017-MINEDU-Modifica-2017.pdf>

SEP. (2012). Educación artística (música, expresión corporal y danza) Recuperado de [http://www.dgespe.sep.gob.mx/public/rc/programas/lepri/educacion\\_artistica\\_mecd\\_lepri.pdf](http://www.dgespe.sep.gob.mx/public/rc/programas/lepri/educacion_artistica_mecd_lepri.pdf)

G. Wallas (1926). The art of thought. New York: Harcourt <https://creatividadinnovacion.wordpress.com/2012/09/06/el-proceso-creativo-de-wallas>

**IX. EVALUACIÓN:**

INSTRUMENTO		DESEMPEÑO PRECISADO/CRITERIOS	CALIFICACIÓN
INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE		
Lista de cotejo	Coreografía	<ul style="list-style-type: none"><li>- Improvisa y experimenta con maneras de usar los elementos del arte y reconoce los efectos que puede lograr combinando diversos medios, materiales, herramientas, técnicas para comunicar ideas.</li><li>- Experimenta las disciplinas de artes visuales, música y danza a través de la percusión corporal en el espacio escénico.</li></ul>	A=17 - 20 B=11-16 C=00-10





Nº	INDICADORES	Realiza movimientos 6pts.	Utiliza instrumentos para crear sonidos 7pts.	Realiza una coreografía 7pts.	Total
	NOMBRES Y APELLIDOS				
1	AGAMA PEREZ, Doménico Philip				
2	ANDRADE GARCÍA, Juan Pablo				
3	BARAZORDA CCOHUANQUI, Silvana Jazmín				
4	BECERRA BRIONES, Erika Yohana				
5	CASABONA CALAGUA, Santiago Fernando				
6	CHAPOÑAN OMONTES, César Alonso				
7	CORDOVA CULQUE, Ashra Krystta				
8	CORONADO MEJÍA, Francisco Andreu				
9	CORONADO MEJÍA, Rodrigo Vicente				
10	CRUCES ALARCÓN, Alexa Valeria				
11	FARFAN HERNÁNDEZ, Jalmeni Camila				
12	FARIAS SAAVEDRA, Fabio Matias				
13	GUERRA MALDONADO, Luciana Sofía				
14	GUEVARA HIDALGO, Ariana				
15	GUTIERREZ BRITO, Alessia Valentina				
16	HERMOSA GUERRERO, Luciana Edith				
17	HUAPAYA MEDINA, Naira Alejandra				
18	LLACSAHUACHE GALINDO, Alonso				
19	MACHUCA MAMANI, Candy Gabriela				
20	MACHUCA MAMANI, Walter Manuel				
21	MAURICCI MORMONTOY, Leonardo Valentino				
22	MEDINA TORRES, Fatima Ariana				
23	MENDOZA PASTOR, Luciana Mariel				
24	MILLA ALARCÓN, Stefano Emanuel				
25	OCHOA LEÓN, Lucero Alexandra				
26	QUEVEDO ALVAREZ, Joshua Mathias				
27	ROSAS PERLECHE, Mikaela Abigail				
28	RUEDA TORRES, Carla Valeria				
29	SALINAS CASTRO, Alessandro Facundo				
30	SILVA SHIGUEKAWA, Natsumi Kaori				
31	TITO INCA, Juan Carlos Mathias				

## **MÓDULO DE INVESTIGACIÓN: “SOMOS ARTISTAS”**

### **SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12 “CREAMOS NUESTRAS MARACAS CON MATERIAL RECICLABLE”**

#### **I. DATOS GENERALES**

- 1.1. I.E.: Sagrado Corazón Anexo al IPNM
- 1.2. Área: Arte y Cultura
- 1.3. Grado: 3ro
- 1.4. Fecha: 03/10/17
- 1.5. Tiempo: 90’
- 1.6. Docente investigadora: Cynthia Fabiola Caja Caja

#### **II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:**

El presente módulo propone potenciar el nivel de las características de la creatividad en el área de arte y cultura. Los estudiantes del Colegio Sagrado Corazón - Anexo al IPNM en uno de los temas transversales se refiere a los diferentes problemas ambientales, es por ello que se considera primordial la actividad escolar para construir conciencia frente a este problema y así trabajar en la búsqueda de soluciones para la institución. Es importante precisar que a través del área de arte se potenciará la creatividad de los estudiantes para promover cambios que garanticen el bienestar de nuestro medio ambiente.

En este contexto el presente módulo plantea las siguientes interrogantes: ¿De qué manera el desarrollo de la creatividad contribuye en la solución de los problemas ambientales? ¿Cómo se puede fortalecer la conciencia ambiental, mediante las competencias del área de arte? ¿Qué acciones concretas nos ayudará a mejorar los problemas ambientales?

A partir de estas preguntas, los niños y las niñas podrán movilizar sus aprendizajes dentro de las competencias propias de área de arte y cultura, bajo un enfoque pos-moderno. De esta manera, serán capaces de proponer nuevas soluciones a los problemas ambientales.


### III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO/DESEMPEÑO PRECISADO	CAMPOS TEMÁTICOS	PRODUCTO INTERMEDIO/INSTRUMENTOS
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Aplica procesos de creación.	Genera ideas a partir de intereses, experiencias personales y de la observación de su entorno natural y social. Empieza a seleccionar y organizar elementos (movimientos, acciones o efectos visuales o sonoros) para presentar una idea de una manera en particular.	Sonidos y movimientos	Composición/Lista de cotejo

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	PROCESO PEDAGÓGICO	PROCESOS DIDÁCTICOS DE LA INVESTIGACIÓN	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Problematización/motivación	Cuestionamiento	Reciben el saludo de la docente. “Buenos días chicos y chicas, el día de hoy vamos a realizar algunas actividades muy divertidas y entretenidas, para eso necesitamos que prestes mucha atención y sigas las indicaciones dadas”		15 min

			<p>Recuerdan las normas de convivencia.  Levantar la mano para opinar.  Escuchar a la docente y compañeros.  Compartir los materiales.  Escuchan el siguiente sonido:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=2Tum6-tX5Mk">https://www.youtube.com/watch?v=2Tum6-tX5Mk</a>  (sonido de maracas)  Responden las siguientes preguntas: ¿Qué sonido escuchaste?, ¿Cómo era?, ¿Alguna vez lo habías escuchado?, ¿A qué instrumento pertenece?  Escuchan: “Muy bien, es el sonido de una maraca”  Responden: ¿Ustedes creen que nosotros podamos realizar nuestras propias maracas?</p>	<b>Radio</b>	
	<b>Recojo de saberes previos</b>	<b>Acopio de datos</b>	Responden: ¿De qué están hechas las maracas?		<b>5 min</b>
	<b>Propósito de la sesión</b>	<b>Iluminación</b>	<p>De forma ordena levantan su mano y socializan sus respuestas.  Responden: ¿Cómo haríamos nosotros nuestras maracas?  ¿Qué materiales necesitaremos?  Título de la sesión: “Creamos nuestras maracas con material reciclable”  Propósito de la sesión: Escuchan: “Muy bien chicos, el día de hoy realizaremos maracas con material reciclable”</p>		<b>10 min</b>
	<b>Organización de las actividades de la sesión</b>		<p>Recordamos:  Primero escuchamos un audio (sonido de maracas).  Realizan sus maracas con material reciclable.  Crean una composición musical pequeña con sus maracas.  Comparten sus trabajos.</p>		<b>10 min</b>
<b>DESARROLLO</b>	<b>Gestión y acompañamiento</b>	<b>Elaboración</b>	<p>Escuchan: “Bien chicos y chicas, recordemos que con los materiales reciclables podemos elaborar diversos productos y de esta manera estamos cuidando el medio ambiente”  Se les indica a los estudiantes sacar los materiales solicitados para la clase.  - Botellas de yogurt pequeñas.</p>	<b>Material reciclable</b>	<b>45 min</b>

			<p>- Piedras. La docente a cargo brindará lo siguiente: - Témperas apu. Se les indica a los estudiantes colocar las piedras dentro de la botella. La botella tiene que estar totalmente seca por dentro para que no se haga barro. Después de colocar las piedras, con las témperas apu, podrán realizar los diseños que ellos deseen.</p>  <p>Una vez terminado el trabajo de las maracas, se les indica a los estudiantes formar grupos equitativos de manera libre. Escuchan: “Ahora, haremos uso de nuestras maracas, por ello, de manera grupal, crearemos una pequeña composición musical de un minuto con el ritmo que deseen” Se les da un tiempo estimado para crear sus composiciones. La docente se acerca a los grupos y verifica la participación de todos los estudiantes. Por grupos se ubican en un espacio del aula. La docente solicita que de manera voluntaria los grupos presenten sus composiciones.</p>	<b>Maracas</b>	
<b>CIERRE</b>	<b>Evaluación</b>	<b>Comunicación</b>	<p>Responden: ¿Cómo se sintieron al realizar sus composiciones? ¿Qué es lo que más les gustó? ¿Cómo se sintieron?, ¿Cuál fue el ritmo que más les gustó?, ¿Por qué?</p>		<b>5 min</b>

			Socializan sus respuestas. Limpian sus lugares de trabajo y guardan sus cosas.		
--	--	--	---	--	--

## V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ministerio de Educación. (2017). Programación Curricular Nacional. Recuperado de <http://ceec.edu.pe/files/RM-199-2017-MINEDU-Modifica-2017.pdf>

SEP. (2012). Educación artística (música, expresión corporal y danza) Recuperado de [http://www.dgespe.sep.gob.mx/public/rc/programas/lepri/educacion\\_artistica\\_mecd\\_lepri.pdf](http://www.dgespe.sep.gob.mx/public/rc/programas/lepri/educacion_artistica_mecd_lepri.pdf)

G. Wallas (1926). The art of thought. New York: Harcourt <https://creatividadinnovacion.wordpress.com/2012/09/06/el-proceso-creativo-de-wallas>

## VI. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO		DESEMPEÑO PRECISADO/CRITERIOS	CALIFICACIÓN
INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE		
Lista de cotejo	Creación de maracas / Composición musical	- Genera ideas a partir de intereses, experiencias personales y de la observación de su entorno natural y social. Empieza a seleccionar y organizar elementos (movimientos, acciones o efectos visuales o sonoros) para presentar una idea de una manera en particular.	A=17 - 20 B=11-16 C=00-10







N°	INDICADORES	Crea una maraca 10 pts.	Decora sus maracas 5 pts.	Trabaja en orden 5 pts.	Total
	NOMBRES Y APELLIDOS				
1	AGAMA PEREZ, Doménico Philip				
2	ANDRADE GARCÍA, Juan Pablo				
3	BARAZORDA CCOHUANQUI, Silvana Jazmín				
4	BECERRA BRIONES, Erika Yohana				
5	CASABONA CALAGUA, Santiago Fernando				
6	CHAPOÑAN OMONTE, César Alonso				
7	CORDOVA CULQUE, Ashra Krystta				
8	CORONADO MEJÍA, Francisco Andreu				
9	CORONADO MEJÍA, Rodrigo Vicente				
10	CRUCES ALARCÓN, Alexa Valeria				
11	FARFAN HERNÁNDEZ, Jalmeni Camila				
12	FARIAS SAAVEDRA, Fabio Matias				
13	GUERRA MALDONADO, Luciana Sofía				
14	GUEVARA HIDALGO, Ariana				
15	GUTIERREZ BRITO, Alessia Valentina				
16	HERMOSA GUERRERO, Luciana Edith				
17	HUAPAYA MEDINA, Naira Alejandra				
18	LLACSAHUACHE GALINDO, Alonso				
19	MACHUCA MAMANI, Candy Gabriela				
20	MACHUCA MAMANI, Walter Manuel				
21	MAURICCI MORMONTOY, Leonardo Valentino				
22	MEDINA TORRES, Fatima Ariana				
23	MENDOZA PASTOR, Luciana Mariel				
24	MILLA ALARCÓN, Stefano Emanuel				
25	OCHOA LEÓN, Lucero Alexandra				
26	QUEVEDO ALVAREZ, Joshua Mathias				
27	ROSAS PERLECHE, Mikaela Abigail				
28	RUEDA TORRES, Carla Valeria				
29	SALINAS CASTRO, Alessandro Facundo				
30	SILVA SHIGUEKAWA, Natsumi Kaori				
31	TITO INCA, Juan Carlos Mathias				

**MÓDULO DE INVESTIGACIÓN: “SOMOS ARTISTAS”**  
**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13 “MANOS Y MANITAS”**

**1. DATOS GENERALES**

- 1.1. I.E.: Sagrado Corazón Anexo al IPNM
- 1.2. Área: Arte y Cultura
- 1.3. Grado: 3ro
- 1.4. Fecha: 04/10/17
- 1.5. Tiempo: 45'
- 1.6. Docente investigadora: Cynthia Fabiola Caja Caja

**II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:**

El presente módulo propone potenciar el nivel de las características de la creatividad en el área de arte y cultura. Los estudiantes del Colegio Sagrado Corazón - Anexo al IPNM en uno de los temas transversales se refiere a los diferentes problemas ambientales, es por ello que se considera primordial la actividad escolar para construir conciencia frente a este problema y así trabajar en la búsqueda de soluciones para la institución. Es importante precisar que a través del área de arte se potenciará la creatividad de los estudiantes para promover cambios que garanticen el bienestar de nuestro medio ambiente.

En este contexto el presente módulo plantea las siguientes interrogantes: ¿De qué manera el desarrollo de la creatividad contribuye en la solución de los problemas ambientales? ¿Cómo se puede fortalecer la conciencia ambiental, mediante las competencias del área de arte? ¿Qué acciones concretas nos ayudará a mejorar los problemas ambientales?


A partir de estas preguntas, los niños y las niñas podrán movilizar sus aprendizajes dentro de las competencias propias de área de arte y cultura, bajo un enfoque pos-moderno. De esta manera, serán capaces de proponer nuevas soluciones a los problemas ambientales.

### III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO/DESEMPEÑO PRECISADO	CAMPOS TEMÁTICOS	PRODUCTO INTERMEDIO/ INSTRUMENTOS
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Aplica procesos creativos	Planifica sus proyectos basándose en las maneras en que otros artistas han usado los elementos del arte y las técnicas (por ejemplo, en prácticas artísticas tradicionales de su comunidad) para comunicar sus propias experiencias o sentimientos. Improvisa, experimenta y combina diversos elementos, medios, materiales y técnicas para descubrir cómo puede comunicar una idea.	Acciones	Representan acciones al ritmo de la música /Lista de cotejo

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	PROCESO PEDAGÓGICO	PROCESOS DIDÁCTICOS DE LA INVESTIGACIÓN	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Problematización/motivación	Cuestionamiento	Reciben el saludo de la docente. “Buenos días estudiantes, el día de hoy vamos a realizar la clase de arte y para ello pido de su colaboración y disposición en todas las actividades” Establecen las normas de convivencia. - Escucho con atención a la profesora y a mis compañeros. - Espero mi turno. - Trabajo en equipo. Observan imágenes en el PPT	PPT	5 min

				<b>Proyector Imágenes</b>	
	<b>Recojo de saberes previos</b>	<b>Acopio de datos</b>	<p>Observan una cajita con tiras de preguntas y sacan un papelito para responder de manera aleatoria.  Responden: ¿Qué observas? ¿Qué acciones de los humanos ocasionan estas situaciones? ¿Estás de acuerdo con las conductas que dañan los recursos naturales? ¿Solo los humanos estamos en peligro? ¿Qué puedes hacer tú para cambiar esta situación?</p>		<b>5 min</b>
	<b>Propósito de la sesión</b>	<b>Iluminación</b>	<p>Título de la sesión: “Manos y manitas”  Propósito de la sesión: Escuchan: “Reconoceremos los buenos y malos hábitos que tenemos para poder cuidar nuestros recursos naturales”</p>		<b>5 min</b>
	<b>Organización de las actividades de la sesión</b>		<p>Recordamos:  Primero observan imágenes en PPT.  Responden preguntas.  Escuchan y observan un cuento “manitos sucias”  Identifican personajes y eligen el propio.  Forman grupos y crean un teatrín usando todos los personajes de cada estudiante del equipo.</p>		<b>5 min</b>
<b>DESARROLLO</b>	<b>Gestión y acompañamiento</b>	<b>Elaboración</b>	<p>Observan el siguiente video.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=IrZ_QUh3C4U">https://www.youtube.com/watch?v=IrZ_QUh3C4U</a></p>	<b>Proyector</b>	<b>15 min</b>

			<p>Responden: ¿Cuál era el problema de estos niños? ¿A qué o a quienes perjudicaban? Mencionan cada personaje y la profesora anota en la pizarra. Responden y socializan sus respuestas. Escuchan la siguiente indicación: “Cada uno debe elegir un personaje ya sea animal o persona y recibirán sus témperas para dibujárselos en la mano” Recuerdan que pueden ser lo más creativos posibles. Realizan la actividad. Forman grupos y escuchan que deben realizar un pequeño teatrín con cada personaje creado y que el tema debe ser sobre los cuidados de los recursos naturales.</p>		
<b>CIERRE</b>	<b>Evaluación</b>	<b>Comunicación</b>	<p>Observan el teatrín traído por la profesora. Se colocan detrás del teatrín y llevan a cabo sus presentaciones. Responden: ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Cómo nos sentimos después de haber realizado estas actividades? ¿Con qué mensaje nos vamos a casa? Ordenan todo y se despiden.</p>	<b>Teatrín</b>	<b>10 min</b>

## V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ministerio de Educación. (2017). Programación Curricular Nacional. Recuperado de <http://ceec.edu.pe/files/RM-199-2017-MINEDU-Modifica-2017.pdf>

SEP. (2012). Educación artística (música, expresión corporal y danza) Recuperado de [http://www.dgespe.sep.gob.mx/public/rc/programas/lepri/educacion\\_artistica\\_mecd\\_lepri.pdf](http://www.dgespe.sep.gob.mx/public/rc/programas/lepri/educacion_artistica_mecd_lepri.pdf)

G. Wallas (1926). The art of thought. New York: Harcourt <https://creatividadinnovacion.wordpress.com/2012/09/06/el-proceso-creativo-de-wallas>

## VI. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO		DESEMPEÑO PRECISADO/CRITERIOS	CALIFICACIÓN
INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE		
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Acciones	Planifica sus proyectos basándose en las maneras en que otros artistas han usado los elementos del arte y las técnicas (por ejemplo, en prácticas artísticas tradicionales de su comunidad) para comunicar sus propias experiencias o sentimientos. Improvisa, experimenta y combina diversos elementos, medios, materiales y técnicas para descubrir cómo puede comunicar una idea.	A=17 - 20 B=11-16 C=00-10









La historia de los niños manitas sucias



N°	INDICADORES	Identifica los personajes de la historia 5 pts.	Elabora un personaje propio 7 pts.	Trabaja en equipo para crear su acción teatral 7 pts.	Total
	NOMBRES Y APELLIDOS				
1	AGAMA PEREZ, Doménico Philip				
2	ANDRADE GARCÍA, Juan Pablo				
3	BARAZORDA CCOHUANQUI, Silvana Jazmín				
4	BECERRA BRIONES, Erika Yohana				
5	CASABONA CALAGUA, Santiago Fernando				
6	CHAPOÑAN OMONTES, César Alonso				
7	CORDOVA CULQUE, Ashra Krystta				
8	CORONADO MEJÍA, Francisco Andreu				
9	CORONADO MEJÍA, Rodrigo Vicente				
10	CRUCES ALARCÓN, Alexa Valeria				
11	FARFAN HERNÁNDEZ, Jalmeni Camila				
12	FARIAS SAAVEDRA, Fabio Matias				
13	GUERRA MALDONADO, Luciana Sofía				
14	GUEVARA HIDALGO, Ariana				
15	GUTIERREZ BRITO, Alessia Valentina				
16	HERMOSA GUERRERO, Luciana Edith				
17	HUAPAYA MEDINA, Naira Alejandra				
18	LLACSAHUACHE GALINDO, Alonso				
19	MACHUCA MAMANI, Candy Gabriela				
20	MACHUCA MAMANI, Walter Manuel				
21	MAURICCI MORMONTOY, Leonardo Valentino				
22	MEDINA TORRES, Fatima Ariana				
23	MENDOZA PASTOR, Luciana Mariel				
24	MILLA ALARCÓN, Stefano Emanuel				
25	OCHOA LEÓN, Lucero Alexandra				
26	QUEVEDO ALVAREZ, Joshua Mathias				
27	ROSAS PERLECHE, Mikaela Abigail				
28	RUEDA TORRES, Carla Valeria				
29	SALINAS CASTRO, Alessandro Facundo				
30	SILVA SHIGUEKAWA, Natsumi Kaori				
31	TITO INCA, Juan Carlos Mathias				

**MÓDULO DE INVESTIGACIÓN: “SOMOS ARTISTAS”**  
**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14 “ME DIVIERTO FORMANDO FIGURAS”**

**I. DATOS GENERALES**

- 1.1. I.E.: Sagrado Corazón Anexo al IPNM
- 1.2. Área: Arte y Cultura
- 1.3. Grado: 3ro
- 1.4. Fecha: 06/10/17
- 1.5. Tiempo: 45’
- 1.6. Docente investigadora: Cynthia Fabiola Caja Caja

**II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:**

El presente módulo propone potenciar el nivel de las características de la creatividad en el área de arte y cultura. Los estudiantes del Colegio Sagrado Corazón - Anexo al IPNM en uno de los temas transversales se refiere a los diferentes problemas ambientales, es por ello que se considera primordial la actividad escolar para construir conciencia frente a este problema y así trabajar en la búsqueda de soluciones para la institución. Es importante precisar que a través del área de arte se potenciará la creatividad de los estudiantes para promover cambios que garanticen el bienestar de nuestro medio ambiente.

En este contexto el presente módulo plantea las siguientes interrogantes: ¿De qué manera el desarrollo de la creatividad contribuye en la solución de los problemas ambientales? ¿Cómo se puede fortalecer la conciencia ambiental, mediante las competencias del área de arte? ¿Qué acciones concretas nos ayudará a mejorar los problemas ambientales?


A partir de estas preguntas, los niños y las niñas podrán movilizar sus aprendizajes dentro de las competencias propias de área de arte y cultura, bajo un enfoque pos-moderno. De esta manera, serán capaces de proponer nuevas soluciones a los problemas ambientales.

### III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO/DESEMPEÑO PRECISADO	CAMPOS TEMÁTICOS	PRODUCTO INTERMEDIO/INSTRUMENTOS
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Aplica procesos de creación.	- Genera ideas a partir de intereses, experiencias personales y de la observación de su entorno natural y social. Empieza a seleccionar y organizar elementos (movimientos, acciones o efectos visuales o sonoros) para presentar una idea de una manera en particular.	Dibujos y creación musical	Composición/Lista de cotejo

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	PROCESO PEDAGÓGICO	PROCESOS DIDÁCTICOS DE LA INVESTIGACIÓN	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Problematización/ motivación	Cuestionamiento	Reciben el saludo de la docente: “Buenos días chicos y chicas, el día de hoy vamos a realizar algunas actividades		15 min

			<p>muy divertidas y entretenidas, para eso necesitamos que prestes mucha atención y sigas las indicaciones dadas”  Recuerdan las normas de convivencia.  Levantar la mano para opinar.  Escuchar a la docente y compañeros.  Compartir los materiales.  Observan el siguiente video:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Sqbmpmwp89A">https://www.youtube.com/watch?v=Sqbmpmwp89A</a>  Responden: ¿Qué te parecen estas imágenes? ¿Actualmente tu alrededor esta así? ¿Cómo está el cielo gris o claro? ¿Y las playas? ¿Los parques son así e verde?  Observan las siguientes imágenes:</p> 	<b>Proyector</b>	
<b>Recojo de saberes previos</b>		<b>Acopio de datos</b>	Responden: ¿Cómo está a nuestro alrededor? ¿Estas imágenes causaran daño a la naturaleza? ¿En qué se diferencian a las imágenes del video? ¿Qué otros casos haz observados que dañan a la naturaleza?		<b>5 min</b>
<b>Propósito de la sesión</b>		<b>Iluminación</b>	De forma ordena levantan su mano y socializan sus respuestas.		<b>10 min</b>

			<p>Responden: Si fueras una imagen que salvarías el planeta ¿Qué serías?, ¿Cómo lo harías?, ¿Qué materiales necesitaremos?</p> <p><b>Título de la sesión:</b> “Creamos siluetas para representar un objeto que cuide el planeta”</p> <p><b>Propósito de la sesión:</b> “Muy bien chicos, el día de hoy realizaremos siluetas con nuestro cuerpo”</p>		
	<b>Organización de las actividades de la sesión</b>		<p>Recordamos:          Observan un video e imágenes.          Se agrupan en parejas.          Realizan sitúelas          Crean una barra.          Comparten sus trabajos.</p>		<b>5 min</b>
<b>DESARROLLO</b>	<b>Gestión y acompañamiento</b>	<b>Elaboración</b>	<p>Escuchan: “Bien chicos nos ubicamos en pareja para realizar la siguiente actividad. Uno de ustedes será A y el otro compañero será B (escogen libremente)”</p> <p>Caminan por el espacio en parejas, piensan como A poder representar un objeto que cuide su planeta.</p> <p>Escuchan la siguiente música para relajarse mientras van caminando y pensando.</p> <p>La docente a cargo brinda el siguiente material:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Papel kraf</li> <li>- Plumón</li> </ul> <p>Se les indica a los estudiantes que A debe acostarse en el papel kraf formando la el objeto que ya habían pensado. B con el plumón deberá formar la silueta que A está formando en el papel kraf.</p> <p>Todos los estudiantes pegan su kraf en las paredes explican sus creaciones.</p> <p>Cada grupo creará una barra sobre la importancia de cuidar el ambiente y la naturaleza y el objeto, la escriben en sus siluetas.</p>	<b>Papel kraf Plumón.</b>	<b>15 min</b>
<b>CIERRE</b>	<b>Evaluación</b>	<b>Comunicación</b>	<p>Pegan sus trabajos en la pared y realizan la técnica del museo, todos caminar por el aula y observan las barras creadas por sus compañeros.</p>		<b>5 min</b>

			Responde: ¿Cómo se sintieron al realizar sus barras? ¿Qué es lo que más les gustó? Socializan sus respuestas. Limpian sus lugares de trabajo y guardan sus cosas.		
--	--	--	---	--	--

## V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ministerio de Educación. (2017). Programación Curricular Nacional. Recuperado de <http://ccec.edu.pe/files/RM-199-2017-MINEDU-Modifica-2017.pdf>

SEP. (2012). Educación artística (música, expresión corporal y danza) Recuperado de : [http://www.dgespe.sep.gob.mx/public/rc/programas/lepri/educacion\\_artistica\\_mecd\\_lepri.pdf](http://www.dgespe.sep.gob.mx/public/rc/programas/lepri/educacion_artistica_mecd_lepri.pdf)

G. Wallas (1926). The art of thought. New York: Harcourt <https://creatividadinnovacion.wordpress.com/2012/09/06/el-proceso-creativo-de-wallas>

## VI. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO		DESEMPEÑO PRECISADO/CRITERIOS	CALIFICACIÓN
INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE		
Lista de cotejo	Creación de silueta / Composición musical	Genera ideas a partir de intereses, experiencias personales y de la observación de su entorno natural y social. Empieza a seleccionar y organizar elementos (movimientos, acciones o efectos visuales o sonoros) para presentar una idea de una manera en particular.	A=17 - 20 B=11-16 C=00-10







123RF®



N°	INDICADORES	Crean una silueta 5 pts.	Realizan sus barras 5 pts.	Aprecian sus presentaciones 10 pts.	Total
	NOMBRES Y APELLIDOS				
1	AGAMA PEREZ, Doménico Philip				
2	ANDRADE GARCÍA, Juan Pablo				
3	BARAZORDA CCOHUANQUI, Silvana Jazmín				
4	BECERRA BRIONES, Erika Yohana				
5	CASABONA CALAGUA, Santiago Fernando				
6	CHAPOÑAN OMONTE, César Alonso				
7	CORDOVA CULQUE, Ashra Krystta				
8	CORONADO MEJÍA, Francisco Andreu				
9	CORONADO MEJÍA, Rodrigo Vicente				
10	CRUCES ALARCÓN, Alexa Valeria				
11	FARFAN HERNÁNDEZ, Jalmeni Camila				
12	FARIAS SAAVEDRA, Fabio Matias				
13	GUERRA MALDONADO, Luciana Sofía				
14	GUEVARA HIDALGO, Ariana				
15	GUTIERREZ BRITO, Alessia Valentina				
16	HERMOSA GUERRERO, Luciana Edith				
17	HUAPAYA MEDINA, Naira Alejandra				
18	LLACSAHUACHE GALINDO, Alonso				
19	MACHUCA MAMANI, Candy Gabriela				
20	MACHUCA MAMANI, Walter Manuel				
21	MAURICCI MORMONTOY, Leonardo Valentino				
22	MEDINA TORRES, Fatima Ariana				
23	MENDOZA PASTOR, Luciana Mariel				
24	MILLA ALARCÓN, Stefano Emanuel				
25	OCHOA LEÓN, Lucero Alexandra				
26	QUEVEDO ALVAREZ, Joshua Mathias				
27	ROSAS PERLECHE, Mikaela Abigail				
28	RUEDA TORRES, Carla Valeria				
29	SALINAS CASTRO, Alessandro Facundo				
30	SILVA SHIGUEKAWA, Natsumi Kaori				
31	TITO INCA, Juan Carlos Mathias				

**MÓDULO DE INVESTIGACIÓN: “SOMOS ARTISTAS”**  
**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15 “PUM PUM PASH SHH”**

**I. DATOS GENERALES**

- 1.1. I.E.: Sagrado Corazón Anexo al IPNM
- 1.2. Área: Arte y Cultura
- 1.3. Grado: 3ro
- 1.4. Fecha: 09/10/17
- 1.5. Tiempo: 45’
- 1.6. Docente investigadora: Cynthia Fabiola Caja Caja

**II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:**

El presente módulo propone potenciar el nivel de las características de la creatividad en el área de arte y cultura. Los estudiantes del Colegio Sagrado Corazón - Anexo al IPNM en uno de los temas transversales se refiere a los diferentes problemas ambientales, es por ello que se considera primordial la actividad escolar para construir conciencia frente a este problema y así trabajar en la búsqueda de soluciones para la institución. Es importante precisar que a través del área de arte se potenciará la creatividad de los estudiantes para promover cambios que garanticen el bienestar de nuestro medio ambiente.

En este contexto el presente módulo plantea las siguientes interrogantes: ¿De qué manera el desarrollo de la creatividad contribuye en la solución de los problemas ambientales? ¿Cómo se puede fortalecer la conciencia ambiental, mediante las competencias del área de arte? ¿Qué acciones concretas nos ayudará a mejorar los problemas ambientales?

A partir de estas preguntas, los niños y las niñas podrán movilizar sus aprendizajes dentro de las competencias propias de área de arte y cultura, bajo un enfoque pos-moderno. De esta manera, serán capaces de proponer nuevas soluciones a los problemas ambientales.

### III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO/DESEMPEÑO PRECISADO	CAMPOS TEMÁTICOS	PRODUCTO INTERMEDIO/INSTRUMENTOS
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte	- Improvisa y experimenta con maneras de usar los elementos del arte y reconoce los efectos que puede lograr combinando diversos medios, materiales, herramientas, técnicas para comunicar ideas. - Experimenta las disciplinas de artes visuales, música y danza a través de la percusión corporal en el espacio escénico.	Percusión	Creación de sonidos /Lista de cotejo

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	PROCESO PEDAGÓGICO	PROCESOS DIDÁCTICOS DE LA INVESTIGACIÓN	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Problematización/motivación	Cuestionamiento	Reciben el saludo de la docente: “Buenos días, hoy vamos a realizar muchas actividades creativas es por ello que		10 min

			<p>necesitamos que presten mucha atención y sigan las indicaciones que se les dará”</p> <p>Recuerdan las normas de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Levantan la mano para opinar.</li> <li>- Escuchan a sus compañeros.</li> </ul> <p>Escuchan: “El día de hoy saldremos al patio a observar y sobre todo a escuchar los sonidos de nuestro alrededor.”</p> <p>Regresan al salón de clases.</p> <p>Responden: ¿De dónde o que objeto escucharon los sonidos?</p> <p>La docente toma apuntes en la pizarra.</p> <p>Responden: ¿Cómo haríamos con nuestro cuerpo esos sonidos? ¿Qué parte de nuestro cuerpo utilizaríamos?</p> <p>¿Ustedes creen que las personas pueden realizar sonidos agradables? ¿Cómo?</p> <p>Se anota en la pizarra las respuestas omitidas.</p>	<b>PPT</b> <b>Proyector</b>	
	<b>Recojo de saberes previos</b>	<b>Acopio de datos</b>	<p>Responden: ¿Qué observaste cuando salimos al patio? ¿Qué sonidos producían? ¿Alguna vez has realizado algunos de estos sonidos? ¿Qué parte de tu cuerpo necesitas para hacer sonidos?</p> <p>Escuchan: “Bien chicos recordemos que con esta parte de nuestro cuerpo podemos hacer sonidos; con la boca, los dedos, pies plantas, piernas etc. Como bien ustedes los han realizado y mostrado”</p>		<b>5 min</b>
	<b>Propósito de la sesión</b>	<b>Iluminación</b>	<p>De forma ordenada levantan la mano y voluntariamente realizan los sonidos a través de distintos movimientos con su cuerpo.</p> <p>Comentan el sonido que más les gustó.</p> <p><b>Título de la sesión:</b> “Realizamos sonidos con nuestro cuerpo”.</p> <p><b>Propósito de la sesión:</b> “Muy bien chicos, hoy realizaremos sonidos, con nuestro único instrumento que es el cuerpo”.</p>		<b>5 min</b>
	<b>Organización de las actividades de la sesión</b>		<p>Recordamos:</p> <p>Primero salimos a observar y escuchar los distintos objetos de nuestro entorno y los sonidos que emite.</p> <p>Escuchan una historia.</p>		<b>5 min</b>

			Realizan movimientos y sonidos con el cuerpo de manera individual. Comentan y comunican como se sintieron.		
<b>DESARROLLO</b>	<b>Gestión y acompañamiento</b>	<b>Elaboración</b>	Escuchan la historia: El río sucio La docente lee la historia y hace pausas, en los cuales los estudiantes realizan sonidos referidos a lo escuchado. Realizan los sonidos con cualquier parte del cuerpo.		<b>15 min</b>
<b>CIERRE</b>	<b>Evaluación</b>	<b>Comunicación</b>	Reciben una hoja bond y realizan un dibujo con plumones donde comunicarán sus apreciaciones: ¿Cómo se sintieron al realizar los sonidos? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Cómo nos sentimos después de haber realizado estas actividades? Pegan sus dibujos en las paredes del salón y se desplazan hasta pararse delante del trabajo que más le gustó. Mencionan voluntariamente por qué lo eligieron.	<b>Hojas Plumón</b>	<b>5 min</b>

## V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ministerio de Educación. (2017). Programación Curricular Nacional. Recuperado de <http://ceec.edu.pe/files/RM-199-2017-MINEDU-Modifica-2017.pdf>

SEP. (2012). Educación artística (música, expresión corporal y danza) Recuperado de [http://www.dgespe.sep.gob.mx/public/rc/programas/lepri/educacion\\_artistica\\_mecd\\_lepri.pdf](http://www.dgespe.sep.gob.mx/public/rc/programas/lepri/educacion_artistica_mecd_lepri.pdf)

G. Wallas (1926). The art of thought. New York: Harcourt <https://creatividadinnovacion.wordpress.com/2012/09/06/el-proceso-creativo-de-wallas>

## VI. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO		DESEMPEÑO PRECISADO/CRITERIOS	CALIFICACIÓN
INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE		
Lista de cotejo	Percusión	<ul style="list-style-type: none"><li>- Improvisa y experimenta con maneras de usar los elementos del arte y reconoce los efectos que puede lograr combinando diversos medios, materiales, herramientas, técnicas para comunicar ideas.</li><li>- Experimenta las disciplinas de artes visuales, música y danza a través de la percusión corporal en el espacio escénico.</li></ul>	A=17 - 20 B=11-16 C=00-10



N°	INDICADORES	Identifican los sonidos del entorno 5 pts.	Realizan movimientos con su cuerpo 8 pts.	Aprecian el trabajo realizado 7 pts.	Total
	NOMBRES Y APELLIDOS				
1	AGAMA PEREZ, Doménico Philip				
2	ANDRADE GARCÍA, Juan Pablo				
3	BARAZORDA CCOHUANQUI, Silvana Jazmín				
4	BECERRA BRIONES, Erika Yohana				
5	CASABONA CALAGUA, Santiago Fernando				
6	CHAPOÑAN OMONTES, César Alonso				
7	CORDOVA CULQUE, Ashra Krystta				
8	CORONADO MEJÍA, Francisco Andreu				
9	CORONADO MEJÍA, Rodrigo Vicente				
10	CRUCES ALARCÓN, Alexa Valeria				
11	FARFAN HERNÁNDEZ, Jalmeni Camila				
12	FARIAS SAAVEDRA, Fabio Matias				
13	GUERRA MALDONADO, Luciana Sofía				
14	GUEVARA HIDALGO, Ariana				
15	GUTIERREZ BRITO, Alessia Valentina				
16	HERMOSA GUERRERO, Luciana Edith				
17	HUAPAYA MEDINA, Naira Alejandra				
18	LLACSAHUACHE GALINDO, Alonso				
19	MACHUCA MAMANI, Candy Gabriela				
20	MACHUCA MAMANI, Walter Manuel				
21	MAURICCI MORMONTOY, Leonardo Valentino				
22	MEDINA TORRES, Fatima Ariana				
23	MENDOZA PASTOR, Luciana Mariel				
24	MILLA ALARCÓN, Stefano Emanuel				
25	OCHOA LEÓN, Lucero Alexandra				
26	QUEVEDO ALVAREZ, Joshua Mathias				
27	ROSAS PERLECHE, Mikaela Abigail				
28	RUEDA TORRES, Carla Valeria				
29	SALINAS CASTRO, Alessandro Facundo				
30	SILVA SHIGUEKAWA, Natsumi Kaori				
31	TITO INCA, Juan Carlos Mathias				

**MÓDULO DE INVESTIGACIÓN: “SOMOS ARTISTAS”**  
**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 16 “COLLAGE”**

**I. DATOS GENERALES**

- 1.1. I.E.: Sagrado Corazón Anexo al IPNM
- 1.2. Área: Arte y Cultura
- 1.3. Grado: 3ro
- 1.4. Fecha: 10/10/17
- 1.5. Tiempo: 90’
- 1.6. Docente investigadora: Cynthia Fabiola Caja Caja

**II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:**

El presente módulo propone potenciar el nivel de las características de la creatividad en el área de arte y cultura. Los estudiantes del Colegio Sagrado Corazón - Anexo al IPNM en uno de los temas transversales se refiere a los diferentes problemas ambientales, es por ello que se considera primordial la actividad escolar para construir conciencia frente a este problema y así trabajar en la búsqueda de soluciones para la institución. Es importante precisar que a través del área de arte se potenciará la creatividad de los estudiantes para promover cambios que garanticen el bienestar de nuestro medio ambiente.

En este contexto el presente módulo plantea las siguientes interrogantes: ¿De qué manera el desarrollo de la creatividad contribuye en la solución de los problemas ambientales? ¿Cómo se puede fortalecer la conciencia ambiental, mediante las competencias del área de arte? ¿Qué acciones concretas nos ayudará a mejorar los problemas ambientales?


A partir de estas preguntas, los niños y las niñas podrán movilizar sus aprendizajes dentro de las competencias propias de área de arte y cultura, bajo un enfoque pos-moderno. De esta manera, serán capaces de proponer nuevas soluciones a los problemas ambientales.

### III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO/DESEMPEÑO PRECISADO	CAMPOS TEMÁTICOS	PRODUCTO INTERMEDIO/INSTRUMENTOS
Crea proyectos artísticos desde los lenguajes artísticos.	Aplica procesos creativos	Realiza creaciones individuales y colectivas, utilizando la técnica del collage.	Collage	Realiza creaciones con la técnica del collage /Lista de cotejo

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	PROCESO PEDAGÓGICO	PROCESOS DIDÁCTICOS DE LA INVESTIGACIÓN	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<b>Problematización/ motivación</b>	<b>Cuestionamiento</b>	Reciben el saludo de la docente. “Buenos días queridos estudiantes, hoy vamos a realizar una actividad muy importante, para eso necesito que presten mucha atención y sigan las indicaciones.” Establecen las normas de convivencia. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Levantan la mano para opinar.</li> <li>- Trabajar en orden.</li> <li>- Respetar las opiniones de sus compañeros.</li> </ul>		<b>10 min</b>

			<p>Escuchan: “Chicos, el día de hoy les he traído una caja, pero no es una caja cualquiera, sino una caja que contiene muchas cosas. (Se invita a algunos estudiantes a que se acerquen a observar la caja)”</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Revistas.</li> <li>- Hojas de colores.</li> <li>- Papel crepe.</li> <li>- Palitos de fósforos.</li> <li>- Retazos de telas.</li> <li>- Lana, etc.</li> </ul> </div> 	<p><b>Caja</b>  <b>Revistas</b>  <b>Hojas de colores</b>  <b>Papel crepe</b>  <b>Palitos de fósforos</b>  <b>Retazos de tela</b>  <b>Lana</b></p>	
	<b>Recojo de saberes previos</b>	<b>Acopio de datos</b>	<p>Responden: ¿Qué materiales han observado? ¿Qué tipos de materiales son?, ¿Se puede realizar algo con estos materiales reciclado?, ¿Qué se puede realizar?, ¿Han escuchado sobre la técnica del collage?, ¿Qué es la técnica de collage?</p>		<b>5 min</b>
	<b>Propósito de la sesión</b>	<b>Iluminación</b>	<p>De forma ordenada se levantan y comparten sus opiniones.  Se escribe sus respuestas en la pizarra.  Escuchan: “Chicos, clases anteriores habíamos dicho que cuidamos al medio ambiente reciclando, así que vamos a realizar la técnica del collage con esos materiales”  Título de la sesión: “Collage”  Propósito de la sesión: Escuchan: “Muy bien chicos, el día de hoy vamos a aplicar la técnica del collage para la valoración del medio ambiente”.</p>		<b>5 min</b>
	<b>Organización de las actividades de la sesión</b>		<p>Recordamos:  Primero observamos el contenido de la caja y brindamos respuestas sobre sus posibles usos.</p>		<b>5 min</b>

			<p>Conocen qué es la técnica del collage.          Seleccionan sus imágenes y realizan la técnica del collage.          Se agrupan y crean una historia con sus productos.</p>		
<b>DESARROLLO</b>	<b>Gestión y acompañamiento</b>	<b>Elaboración</b>	<p>Escuchan: “Muy bien chicos, vamos a conocer que es la técnica del collage, para ello vamos leer la información que se muestra en el proyector” <b>(ANEXO 1)</b>          Responden: ¿Quiénes propusieron la técnica del collage?, ¿Cómo se llamó en un principio esta técnica?, ¿En qué consiste esta técnica?          Escuchan la indicación: “Chicos, ahora vamos a recibir imágenes sobre los diferentes cuidados que se le debe dar a nuestro medio ambiente”. <b>(ANEXO 2)</b>          Escuchan: “Chicos, con sus dibujos en mano van a seleccionar los materiales reciclados que van a utilizar, para realizar la técnica del collage”.          Realizan sus creaciones con el monitoreo de la docente.          Escuchan: “Chicos, ahora con sus creaciones, van a crear una historia en grupos de 6 integrantes, cada grupo deberá salir al frente y contar a todos sus compañeros sobre su historia creada”</p>	<p><b>Información sobre la técnica del collage</b></p> <p><b>Dibujos</b></p> <p><b>Goma</b></p> <p><b>Tijeras</b></p>	<b>60 min</b>
<b>CIERRE</b>	<b>Evaluación</b>	<b>Comunicación</b>	<p>Presentan su trabajo, respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Qué trabajo realizaron? ¿Cómo se sintieron han realizar sus creaciones? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Cómo nos sentimos después de haber realizado estas actividades?</p>		<b>5 min</b>

## V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ministerio de Educación. (2017). Programación Curricular Nacional. Recuperado de <http://ceec.edu.pe/files/RM-199-2017-MINEDU-Modifica-2017.pdf>

SEP. (2012). Educación artística (música, expresión corporal y danza) Recuperado de [http://www.dgespe.sep.gob.mx/public/rc/programas/lepri/educacion\\_artistica\\_mecd\\_lepri.pdf](http://www.dgespe.sep.gob.mx/public/rc/programas/lepri/educacion_artistica_mecd_lepri.pdf)

G. Wallas (1926). The art of thought. New York: Harcourt <https://creatividadinnovacion.wordpress.com/2012/09/06/el-proceso-creativo-de-wallas>

## VI. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO		DESEMPEÑO PRECISADO/CRITERIOS	CALIFICACIÓN
INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE		
Lista de cotejo	Realizan la técnica del collage	Realiza creaciones individuales y colectivas, utilizando la técnica del collage.	A=17 – 20 B=11-16 C=00-10

## LA TÉCNICA DEL COLLAGE

A principios del siglo XX dos artistas europeos, Pablo Picasso y George Braque, proponen una nueva técnica. En su inicio, a esto se le llamó, en francés, “papier collé”, que significa “papel pegado”; luego su nombre se simplifica a “collage” o pegado. Esta técnica consiste en pegar sobre tablas, objetos como: papel, cartón, retazos de tela, recortes de revistas, hojas de periódicos, fotografías, hojas secas, flores, piedras, e ntre otros. Además se le puede hacer decoraciones utilizando témperas, acuarelas y otros.



PARA CUIDAR EL MEDIO AMBIENTE TODOS DEBEMOS LUCHAR



PORQUE EL PLANETA ES DE TODOS  
Y LO TENEMOS QUE SALVAR.







# Reduce – Recicla - Reutiliza



N°	INDICADORES	Reconoce la importancia de reciclar. 4 pts.	Muestra creatividad realizando la técnica del collage 8 pts.	Crea una historia con su collage 8 pts.	Total
	NOMBRES Y APELLIDOS				
1	AGAMA PEREZ, Doménico Philip				
2	ANDRADE GARCÍA, Juan Pablo				
3	BARAZORDA CCOHUANQUI, Silvana Jazmín				
4	BECERRA BRIONES, Erika Yohana				
5	CASABONA CALAGUA, Santiago Fernando				
6	CHAPOÑAN OMONTE, César Alonso				
7	CORDOVA CULQUE, Ashra Krystta				
8	CORONADO MEJÍA, Francisco Andreu				
9	CORONADO MEJÍA, Rodrigo Vicente				
10	CRUCES ALARCÓN, Alexa Valeria				
11	FARFAN HERNÁNDEZ, Jalmeni Camila				
12	FARIAS SAAVEDRA, Fabio Matias				
13	GUERRA MALDONADO, Luciana Sofía				
14	GUEVARA HIDALGO, Ariana				
15	GUTIERREZ BRITO, Alessia Valentina				
16	HERMOSA GUERRERO, Luciana Edith				
17	HUAPAYA MEDINA, Naira Alejandra				
18	LLACSAHUACHE GALINDO, Alonso				
19	MACHUCA MAMANI, Candy Gabriela				
20	MACHUCA MAMANI, Walter Manuel				
21	MAURICCI MORMONTOY, Leonardo Valentino				
22	MEDINA TORRES, Fatima Ariana				
23	MENDOZA PASTOR, Luciana Mariel				
24	MILLA ALARCÓN, Stefano Emanuel				
25	OCHOA LEÓN, Lucero Alexandra				
26	QUEVEDO ALVAREZ, Joshua Mathias				
27	ROSAS PERLECHE, Mikaela Abigail				
28	RUEDA TORRES, Carla Valeria				
29	SALINAS CASTRO, Alessandro Facundo				
30	SILVA SHIGUEKAWA, Natsumi Kaori				
31	TITO INCA, Juan Carlos Mathias				

## **Evidencias**







## MATRIZ DE CONSISTENCIA

**Título:** Aplicación del módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas para potenciar el nivel de creatividad en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3<sup>er</sup> grado de Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07.

**Diseño:** Pre - experimental  
G.E.:01 X 02

**Especialidad:** Educación  
Primaria

**Año:** 2017

**Integrantes:**

Magdaluz Mirella Aguirre Melo

Janina Liset Cabezas Basilio

Cynthia Fabiola Caja Caja

Sheyla Romina Mendoza Silva

Katherine Moscoso Contreras

**Asesora:** Bertha Muñoz Limascca

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE		INSTRUMENTO	ITEMS
<b>GENERAL</b>	<b>GENERAL</b>	<b>GENERAL</b>	<b>INDEPENDIENTE</b>		P.E. PRUEBA ESCRITA (estudiante)	
¿En qué medida la aplicación del módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas potencia el nivel de creatividad en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3 <sup>er</sup> grado de Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07?	Determinar en qué medida la aplicación del módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas potencia el nivel de la creatividad en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3er grado de Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07.	La aplicación del módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas potencia el nivel de creatividad en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3er grado de Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07.	Artes integradas: Módulo “Somos artistas”			
			<b>DEPENDIENTE</b>			
			La creatividad			
<b>ESPECÍFICO</b>	<b>ESPECÍFICO</b>	<b>ESPECÍFICO</b>	Fluidez	Produce la mayor cantidad de ideas diversas.		P.E 1(A)
				Produce ideas divergentes frente a una situación.		P.E 1(B)
				Produce ideas o respuestas fluidas en el tiempo determinado.		P.E 2(A)
				Produce respuestas coherentes con		P.E 2(B)

<p>“Somos artistas” basado en las artes integradas potencia la dimensión fluidez en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3er grado de Primaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07?</p>	<p>artistas” basado en las artes integradas potencia el nivel de creatividad en la dimensión fluidez en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3er grado de Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07.</p>	<p>las artes integradas potencia el nivel de creatividad en la dimensión fluidez en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3er grado de Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07.</p>		<p>respecto a la palabra.</p>		
<p>¿En qué medida la aplicación del módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas potencia la dimensión flexibilidad en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3er grado de Primaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07?</p>	<p>Determinar en qué medida la aplicación del módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas potencia el nivel de creatividad en la dimensión flexibilidad en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3er grado de Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07.</p>	<p>La aplicación del módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas potencia el nivel de creatividad en la dimensión flexibilidad en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3er grado de Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07.</p>	<p>Flexibilidad</p>	<p>Propone diferentes soluciones a un determinado problema.</p>		<p>P.E 3(A)</p>
<p>¿En qué medida la aplicación del módulo “Somos artistas” basado en las artes</p>	<p>Determinar en qué medida la aplicación del módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas potencia el nivel de</p>	<p>La aplicación del módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas potencia el nivel de creatividad en la</p>		<p>Produce ideas de diversas categorías o temas para dar solución a un problema</p>		<p>P.E 3(B)</p>
			<p>Originalidad</p>	<p>Produce diversas ideas espontaneas en el tiempo determinado.</p>		<p>P.E 4(A)</p>
				<p>Propone diferentes finales superando la propia rigidez de pensamiento.</p>		<p>P.E 4(B)</p>
				<p>Propone respuestas frente a un problema o situación.</p>		<p>P.E 5(A)</p>
				<p>Da soluciones creativas a situaciones poco cotidianas.</p>		<p>P.E 5(B)</p>
				<p>Genera ideas sin copiar de sus compañeros.</p>		<p>P.E 6(A)</p>

<p>integradas potencia la dimensión originalidad en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3er grado de Primaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07?</p> <p>¿En qué medida la aplicación del módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas potencia la dimensión elaboración en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3er grado de Primaria de la Institución Educativa Sagrado Corazón Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07?</p>	<p>creatividad en la dimensión originalidad en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3er grado de Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07.</p> <p>Determinar en qué medida la aplicación del módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas potencia el nivel de creatividad en la dimensión elaboración en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3er grado de Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07.</p>	<p>dimensión originalidad en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3er grado de Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07.</p> <p>La aplicación del módulo “Somos artistas” basado en las artes integradas potencia el nivel de creatividad en la dimensión elaboración en el área de Arte y Cultura de los estudiantes del 3er grado de Primaria de la Institución Educativa Anexo al IPNM, Santiago de Surco, UGEL 07.</p>	<p>Elaboración</p>	<p>Crea una imagen con aspecto fantástico proveniente de su imaginación.</p> <p>Desarrolla sus ideas añadiendo detalles.</p> <p>Observa sus creaciones y le coloca un título innovador.</p> <p>Construye un texto con las palabras brindadas.</p> <p>Construye una imagen del texto creado.</p>		<p>P.E 6(B)</p> <p>P.E 7</p> <p>P.E 8</p> <p>P.E 9</p> <p>P.E 10</p>
---	---	--	--------------------	---	--	--